

Los mejores juegos para PC y consolas
TOP Games
Revista para jugones 100% independiente
Crash Bandicoot: La venganza de Cortex
El clásico de PSX se estrena en PS2
Pro Evolution Soccer
Fútbol en su máxima expresión
Silent Hill 2
La obra maestra del terror
Grand Theft Auto III
Descarado, brutal, divertido...
Harry Potter
El mago gafotas
Headhunter
Sega se estrena en PS2
Sub Command
Un "torpedo de juego"
...REGALO POSTER
NY. RACE Y CRASH
Ediciones Minaya
00009
8 424094 002436
Canarias, Ceuta y Melilla 475pts. / 2,85 €
NUM.9 450 pts. 2,70 €
PORP.CONT 542 ESC.

[empieza donde acaba la realidad]

TOKIO, AÑO 2025

Serie Especial Peugeot 206 PlayStation 2

Realmente no vuela. No le hace falta. Cualquier lugar es accesible y siempre hay una forma de llegar. Las ganas las pones tú. Nosotros lo demás. Equipamiento de serie: Equipo de audio con mando en volante. ABS. 4 airbags (conductor, pasajero y laterales dobles: cabeza-tórax). Dirección asistida. Llantas de aleación. Faros antiniebla. Retrovisores eléctricos y térmicos. Cierre centralizado con mando a distancia. Elevalunas eléctricos delanteros. Asientos deportivos.

INCLUYE PLAYSTATION 2 Y JUEGO WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
206 WRC CAMPEON DEL MUNDO DE RALLIES 2000



www.peugeot.es 902 366 24 7 Peugeot Directo



Staff
Editor: Alberto Minaya
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
E-mail: topgames@visualdisco.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Carlos "Eicke"Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Javier Maestre, Miguel "Paranoiko" Segovia, Pedro Magaña
Jaime Martín, Fernando Minaya.

Edita: Ediciones Minaya S.L./Atril S.L.

Administración:
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid

Publicidad:
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
Tlf: 91 553 25 24 - Fax: 91 553 25 24

Suscripciones:
Patricia Julvez
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
E-mail: topgames@visualdisco.com
Tf: 91 553 25 24 - Fax: 91 553 25 24
Precio de este ejemplar: PVP 450 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación:
Atril. S.L.
Tlf: 657 50 66 84

Filmación
MegaGomez
Impresión:
Anpal Grafico, S.L.
Tel: 91 500 28 58
Deposito Legal:
M - 19027-01
PRINTED IN SPAIN
Distribución:
Dispaña
General Perón, 27, 7ª planta
28020 Madrid
Tlf: 91 417 95 30
Transporte:
BOYACA
Tlf: 91 747 88 00
Nº9-31-01-02

El año de las luces



O de una manera parecida es como deberíamos llamar a este nuevo año que empieza (Dios mio, otro más). Y es que el 2002 se presenta como el año en el que el sector de los videojuegos puede pegar un bombazo. Es un comentario general que está en boca de todos los que nos dedicamos a esto puesto que en poco tiempo (en primavera) vamos a contar con la opción de elegir entre tres consolas de última generación. Xbox y Game Cube se unirán a PS 2 en la guerra por la supremacía del sector; una guerra en la que los que vamos a salir beneficiados seremos los jugones. La posibilidad de elegir entre tres opciones, todas igual de atractivas, hace que se abra un mundo nuevo y enorme ante nuestros ojos. Preparaos para el aluvión de juegos que se avecina para las diferentes plataformas: Metal Gear solid para PS2, Halo para Xbox o Luigi´s Mansion para Game Cube son sólo unos pocos ejemplos de la calidad que nos ofrecerán los juegos durante este año.
Y algunas de las nuevas, ya se han dejado ver por aquí. El pasado mes de noviembre pudimos asistir a la presentación española de Xbox en Madrid, con una asistencia de más de 2000 personas, en la que se anunció la fecha definitiva de lanzamiento: el 14 de Marzo. Si queréis más información. leed el reportaje que os hemos preparado en la sección de Monitor. De la de Nintendo, de momento sabemos lo que nos contestan los de la gran "N" cuando les preguntamos: "Primer trimestre de 2002"; paciencia, que todo llega. Pues eso, que este año será de los mejores para los jugones; así que feliz año nuevo consoleros, consoleras, peceros y peceras. Hasta el mes que viene.

Alberto Minaya
Director

Feliz Año Nuevo...





Sumario



MONITOR

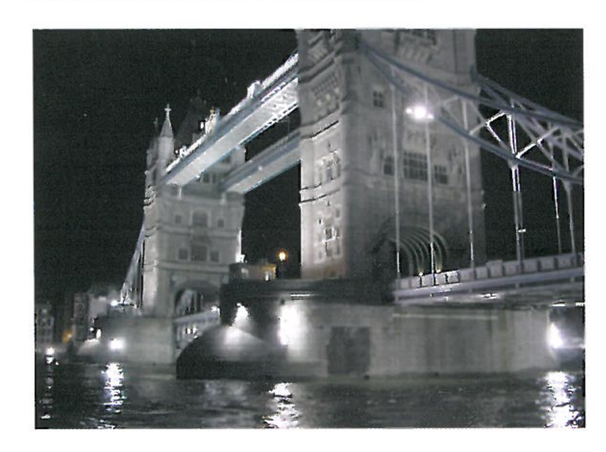
PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo del videojuego
Os desvelamos las noticias más jugosas sobre el presente y futuro de todos los juegos para todas las plataformas

REPORTAJES

PG. 14

- Codefest 2002 en Londres
- Presentación Línea O2 Activision



TOP GAMES RESPONDE

PG. 60

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. También podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: topgames@visualdisco.com

La cara B

PG. 66

- Los mejores momentos de La Noche Más Loca.

A EXAMEN

PG. 16

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

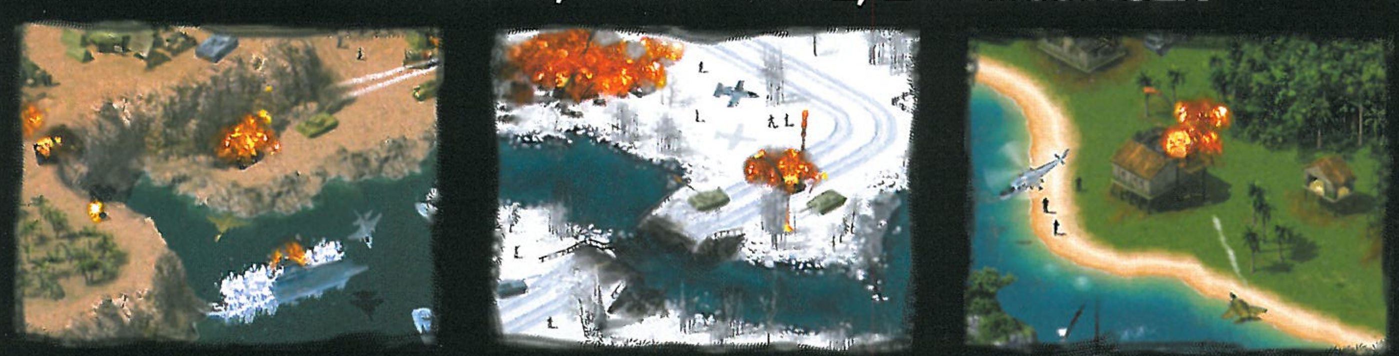
- Lotus Challenge ... PG. 18
- Rally Championship Xtreme ... PG. 20
- The Final Cut ... PG. 22
- Rogue Spear: Black Thorn ... PG. 24
- New York Race ... PG. 26
- FIFA 2002 ... PG. 28
- Sub Command ... PG. 30
- Paper Mario ... PG. 37
- Grand Theft Auto III ... PG. 38
- Crash Bandicoot: La venganza de Cortex ... PG. 40
- Harry Potter y La Piedra Filosofal ... PG. 42
- Portal Runner ... PG. 44
- Pro Evolution Soccer ... PG. 46
- Silent Hill 2 ... PG. 48
- Dropship ... PG. 50
- Thunderhawk: Operación Phoenix ... PG. 52
- El Pájaro Loco ... PG. 54
- Ghostbusters Extreme ... PG. 55
- Headhunter ... PG. 56
- Burnout ... PG. 58



UNIDADES REALES Y ACTUALES ESPERAN TUS ÓRDENES



EN EL DESIERTO, EN LA NIEVE, EN LA JUNGLA







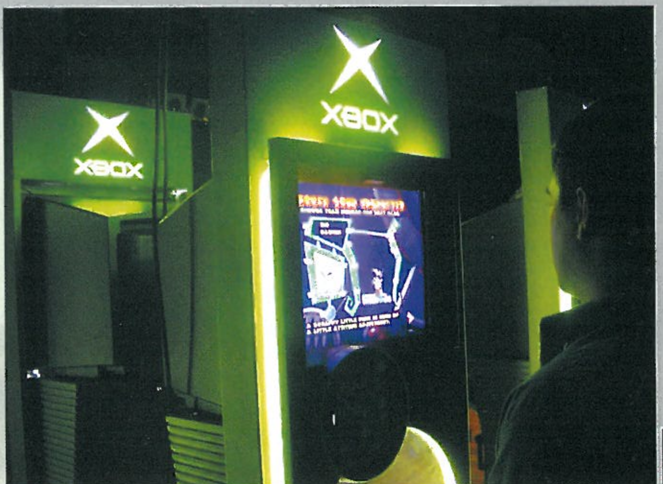
XBOX aterriza en España

Microsoft presentó su nueva consola en la sala Kapital de Madrid

A finales del pasado mes de noviembre, Microsoft organizó una fiesta por todo lo alto en la sala Kapital de Madrid, para mostrar a todo el mundo la nueva consola Xbox, cuya salida está prevista para el próximo mes de Marzo. Un enorme fiestón, al que asistieron más de 2000 personas (Dios, no había quien diera un paso) y que se encargaron de presentar "Pibón" Reyes (estooo...Ivonne Reyes) y el inefable Gran Wyoming, con el famoso DJ César del Río animando el cotarro con la música. Allí tuvimos la oportunidad de enterarnos de su fecha de lanzamiento (14 de Marzo de 2002), su precio (unos 80 talegos) y de probarla en unos stands en los que predominaba el color corporativo de la máquina que, como todos sabéis, es el verde. Jugamos a juegos tan alucinantes como Halo o el propio Project Gotham (basado en el Metrópolis Street Racer de Dreamcast) en los que pudimos comprobar la calidad de la máquina, que es bastante alta. Entre otras cualidades, que os detallamos en las características técnicas más abajo, Xbox cuenta con conexión a Internet, un disco duro que nos servirá para guardar lo que nos bajemos de la red y también para guardar las partidas en un práctico archivo destinado a tal efecto. La fiesta fue todo un éxito, allí estaba hasta el Papa, la movida duró hasta altas horas de la madrugada y la gente se lo pasó a lo grande tomando "copeins" (alguno acabó un poco "canica") y bailando buena música que, en definitiva, era lo que se pretendía.

Hablando de la consola, hay que decir que el sistema de videojuegos Xbox incluye:

Cuatro puertos para controladores de juegos que permiten juegos multijugador y otros periféricos, que van desde mandos de juegos, hasta auriculares y micrófono para activación por voz.





El Gran Wyoming ejerció de maestro de ceremonias, junto a la increíble Ivonne (pibón) Reyes. A este le conseguimos echar la foto, la otra se nos escapó.

Una bandeja para DVD de carga frontal.

Un conector audio-vídeo multiseñal que permite conectarla fácilmente a televisores y sistemas de cine en casa.

Un puerto Ethernet para utilizar juegos online a través de una conexión de banda ancha.

Unidad de procesamiento de gráficos NVIDIA (GPU), que produce un rendimiento para gráficos tres veces superior al de otras consolas.

Procesador Intel de 733 MHz con arquitectura SIMD, la CPU más potente jamás instalada en una consola.

Unidad de disco duro de 8 Gb, para almacenamiento masivo de información de juegos – la primera en la industria de juegos de consola.

Arquitectura de memoria unificada con 64Mb.

El mando de Xbox, que también muestra el logotipo, ha sido construido para ofrecer el máximo control y comodidad. Su diseño es el resultado de miles de horas de pruebas de uso. Contiene un mando multidireccional de ocho direcciones (D-pad); palancas analógicas a izquierda y derecha; gatillos en los laterales izquierdo y derecho; seis botones analógicos multicolor sensibles a la presión; ranuras dobles para tarjetas de memoria y otros periféricos; y, para aumentar el realismo de juego, lleva incorporada una función de "vibración y sonido". El controlador dispone de un cable de casi tres metros, que dará a los jugadores la libertad de sentarse prácticamente en cualquier sitio mientras juegan.

Todo el mundo tuvo la oportunidad de probar la nueva consola con juegos como Project Gotham o Halo entre otros. Había que pedir vez para poder jugar...

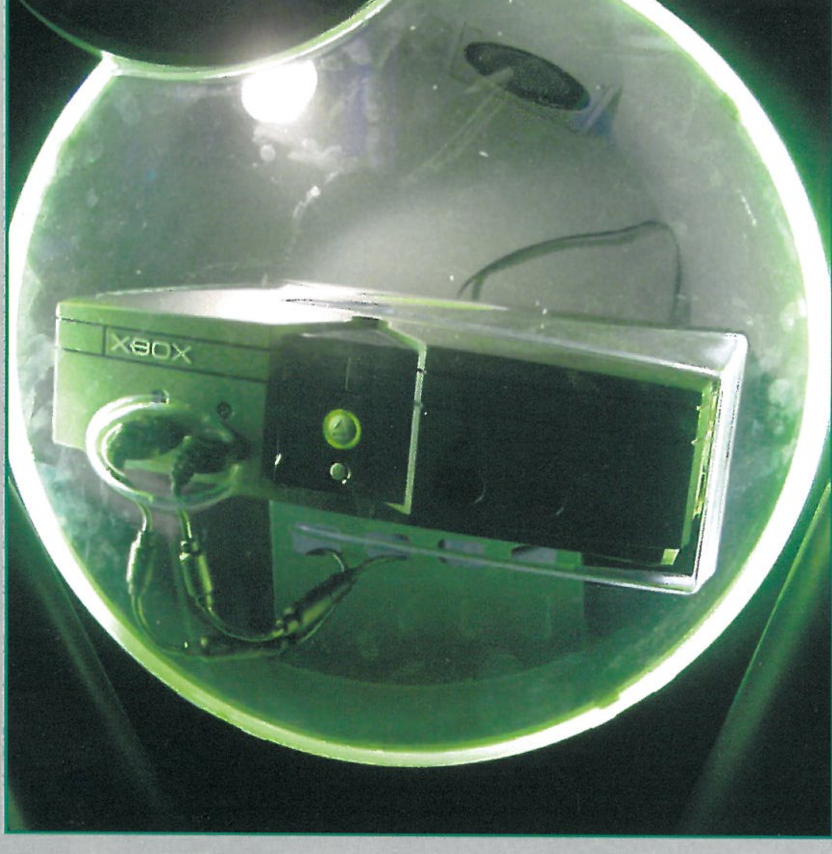
XBOX

Para los fans de las especificaciones y los datos técnicos, aquí los tenéis todos:

Procesador central	733 MHz Intel
Procesador gráfico	233 MHz exclusivo, desarrollado por Microsoft y nVidia
Memoria Total	64 Mb
Ancho de banda memoria	6.4 Gb/seg
Polígonos	116.5 Millones/seg
Texturas simultáneas	4
Pixel Fill Rate – Sin texturas	3.7 Gb/seg
Pixel Fill Rate – 1 Textura	3.7 Gb/seg
Pixel Fill Rate – 2 Texturas	3.7 Gb/seg
Texturas comprimidas	Sí (6:1)
Medio de almacenamiento	2-5x DVD,
Disco duro integrado	8 Gb
Memory card	8 Mb
Entradas/Salidas	Controlador de juegos x4

Ethernet	(10/100)
Canales audio	256
Soporte Audio 3D en hardware	Sí (64 canales 3D)
Soporte MIDI+DLS	Sí
Hardware para filtrado	
Audio y ecualización	Sí
Conexión banda ancha	Sí
Reproducción películas DVD	Sí, con accesorio adicional
Soporte para películas HDTV	Sí
Soporte para juegos HDTV	Sí
Resolución máxima	1920x1080
Resolución máxima	(2 x 32bpp frame buffers+ Z) 1920x1080





1.- Además de Wyoming, asistieron otros famosos como Fernando Minaya con sus dos guardaespaldas.
2.- Hightower y Paranoico estuvieron enganchados en un increíble pique con el juego Project Gotham, vaya par...
3.- La fiesta duró hasta las tantas y algunos acabamos algo "perjudicadillos"...

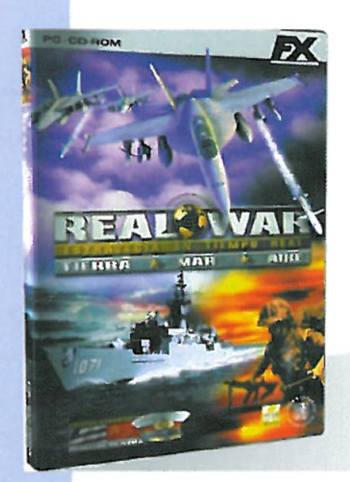
La Edición Especial de Real War de FX Interactive ya es Gold

Emboscadas, desembarcos, control de rutas de abastecimiento, cobertura aérea de blindados, operaciones de comando, detección de submarinos, incursiones paracaidistas, misiones de espionaje... La combinación de unidades de tierra mar y aire abre nuevas posibilidades en el género de la estrategia en tiempo real. Nuevo sistema de "path" de las unidades, nuevo sistema de comportamiento en combate...La edición especial "Rebelión en Rusia" incorpora todas las mejoras desarrolladas por Rival Interactive, creadores del juego, tras el éxito de Real War en EEUU.

Fíjate en alguna de las características más destacadas:

-Ejército Aliado y Rebelde.
-40 misiones repartidas en dos campañas, escenarios de grandes combates y entrenamiento de tropa.
-Más de 50 unidades reales y actuales como el F-18 Hornet, el helicóptero AH-64 Apache, el carro blindado M-1 Abrahams, el lanzacohetes Scud, submarinos Thyphoon y portaaviones clase Nimitz...
-Emplea unidades especiales como paracaidistas, submarinistas y comandos en misiones de alto riesgo.
-Las unidades adquieren experiencia en combate en áreas desérticas, selváticas y nevadas.
-Todo tipo de estructuras militares como bunkers, arsenales, puentes, muelles, aeródromos...
-Panel de control "total" donde podrás dar órdenes a todas tus unidades agrupadas por mandos, asignar formaciones, y activar la función de seguimiento para observarlas en acción.
-Zoom x10.
-Juego en red e Internet.
-Manual de 52 páginas a todo color.
-Totalmente traducido y doblado al castellano.

Y como suele ser habitual en FX, a un precio de escándalo: 2995 pts. No perdáis comba y estar atentos a la review que haremos en próximos números. Estamos seguros que Real War va a revolucionar el mundo de los juegos de estrategia.





Esta imagen pertenece a la misión de desembarco en las Islas Kuries. Observar la calidad del detalle en unidades como ese F16 que acaba de soltarle un pepino al barco.



Todo el juego está plagado de detalles de lujo. Fijaos en las marcas que dejan los tanques en la nieve o incluso en la sombra del avión.



Aquí podeis observar detalles tan alucinantes como esos paracaidistas saliendo del avión o los que ya han caído al agua. ¿Cuándo has visto algo así en un juego de estrategia?

THE OPERATIVE™

No One Lives Forever™

¡DISPONIBLE PRIMAVERA DE 2002!

cate archer

el agente secreto más sexy y mortal...

ha vuelto

en PlayStation®2



TM



VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE
PUBLISHING ESPAÑA, S.L.
Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034, Madrid
Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30
www.vup-interactive.es

SIERRA™

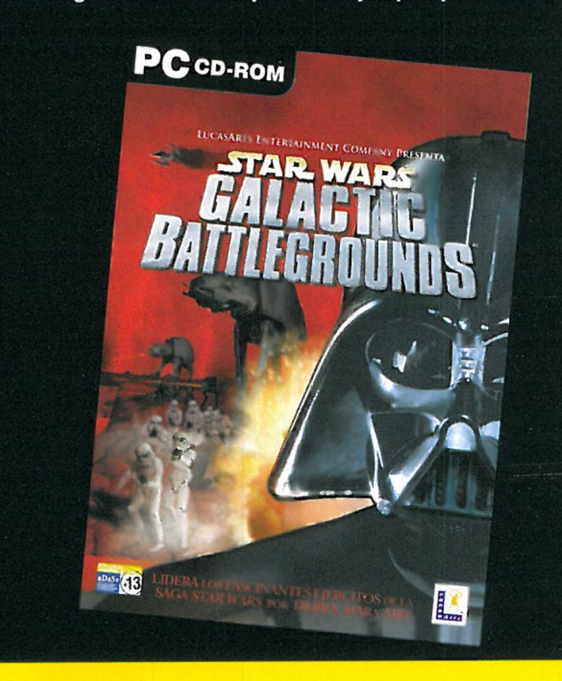
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Dirige hacia la victoria a los ejércitos de toda la saga Star Wars en intensos combates de estrategia épica en tiempo real

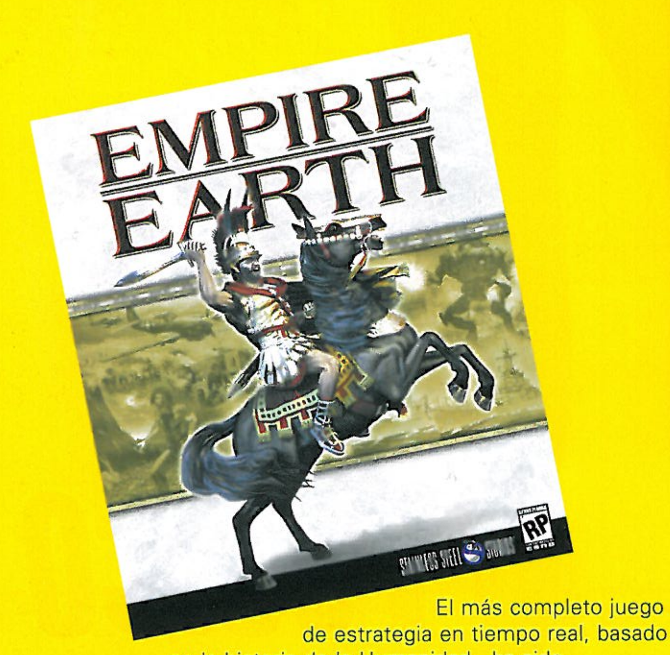
En este nuevo título de Lucas Arts tendrás la oportunidad de combatir en una sucesión de intensos enfrentamientos de estrategia en tiempo real dirigiendo los ejércitos de toda la saga Star Wars hacia la victoria en la Guerra Civil Galáctica.
El juego, totalmente traducido y doblado al castellano, dispone del conocido modo de juego basado en el motor RTS adaptado de la popular serie de Age of Empires, lo que favorece su jugabilidad.
En el juego intervienen las 6 civilizaciones clave de Star Wars: el Imperio Galáctico, la Alianza Rebelde, los Wookiees, los Gungans, la Realeza de Naboo y la Federación de Comercio. Los escenarios de combate irán desde los asteroides interestelares y las batallas aéreas, hasta las ciudades sumergidas y refriegas en tierra. También permitirán ejecutar las campañas por tierra, mar y aire, con más de trescientas unidades y estructuras diferentes, en campañas para un solo jugador, así como escaramuzas y batallas para varios jugadores.
Las principales características de este juego son:

- Estrategia épica en tiempo real ambientada en escenarios de la saga completa Star Wars.
- Posibilidad de desplegar vastas legiones en cada combate, hasta doscientas unidades por bando, entre ellas cazarrecompensas, caballeros Jedi, tropas de asalto, AT-ATs, AT-STs, tanques wookiees y droides.
- Administrador de recursos: Gestiona tus recursos e integra en tu estrategia el potencial de una tecnología en constante progreso, como el ingenio de los Wookiees, la Avanzada Biotecnología de los Gungan y la energía Jedi. Con cada nivel de tecnología descubrirás nuevas maravillas y dispondrás de fuerzas adicionales.
- Partidas accesibles construidas sobre el conocido motor RTS adaptado de la famosa serie de Age of Empires
- Editor de escenarios para crear campos de batalla personalizados para un jugador o varios con prácticamente todas las unidades y escenarios de Star Wars.

Así pues, los fans de Star Wars y los amantes de la estrategia, tenéis una cita con nosotros el mes que viene, donde analizaremos este juego; que la fuerza te acompañe...y si no te acompaña, pues que te acompañe la floja...¡Yo que se...!



Un recorrido por la historia de la humanidad



El más completo juego de estrategia en tiempo real, basado en la historia de la Humanidad, ha sido desarrollado por Stainless Steel Studios para Sierra y distribuido por Vivendi Universal Interactive Publishing, y ofrece un apasionante recorrido por la historia de la Humanidad, en el que los jugadores tienen que tomar el control de una civilización y crear con ella el mayor de todos los imperios, gestionando sus relaciones comerciales, culturales, políticas y militares.
Su gran amplitud, 500.000 años de Historia, desde el descubrimiento del fuego hasta la Edad Nano en el s.XXII, es la principal característica de Empire Earth.

Impactantes gráficos en 3D, efectos luminosos con incidencia en la acción y la posibilidad de elegir entre 100 características para crear cada civilización a lo largo de 12 épocas históricas, completan un juego que promete innumerables horas de entretenimiento.
El juego ha sido calificado por ADESE para mayores de 13 años y está íntegramente traducido al castellano. Más información sobre Empire Earth y la versión demo gratuita para su descarga, está disponible en www.empireearth.com
El próximo mes tendréis el examen de este interesante juego.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE SE TELETRANSPORTA A PLAYSTATION 2 DE LA MANO DE CODEMASTERS

El Las aventuras de la Capitana Janeway y su leal tripulación de la Voyager continuarán en PlayStation 2 en Star Trek: Voyager - Elite Force. Codemasters ha obtenido los derechos de distribución en Europa de la edición para PlayStation 2 de este trepidante Shooter de Majesco Sales Inc.

Reconocido como el mejor juego de Star Trek jamás producido, el juego se basa en una trama escrita bajo la supervisión de los creadores de la serie de televisión. Star Trek: Voyager - Elite Force nos trae la nave de la Federación y a su tripulación en una dramática misión repleta de acción que incluye viajes en el tiempo, ataques alienígenas y todo el espíritu de Star Trek.

El jugador encarnará al Alférez Alex Munroe - el líder heroico del equipo de asalto Hazard de la Voyager, que se encuentra atrapado en una zona del espacio desconocida, repleta de astronaves abandonadas. El equipo es enviado a investigar una de esas naves y enseguida descubrirán que no está tan abandonada como parecía en un principio y harán acto de presencia una serie de enemigos, tanto viejos como nuevos - incluyendo los malvados Borg...

La edición de PlayStation 2 contará con unos gráficos extraordinarios, recreando el entorno 3D de la Voyager y de cinco astronaves abandonadas. Sin embargo, no habrá mucho tiempo para disfrutar el paisaje: la acción comienza rápidamente cuando Munroe y su equipo son atacados por alienígenas que quieren tomar la Voyager.

Para mantener la conexión con la serie de televisión, Star Trek: Voyager - Elite Force cuenta con el doblaje del reparto original cuando se comunican con Munroe. Kate Mulgrew (Janeway), Tim Russ (Tuvok) y Robert Picard (el Doctor) han participado en la grabación de pistas de audio exclusivas para el juego, que servirán para dar órdenes a Munroe a medida que vaya avanzando en su misión.

Cada miembro del equipo de Munroe tiene acceso al armamento oficial de la Federación, que incluye Fasers y láser de Taquiones, que cuentan con sistemas especiales de disparo dual. El Alférez puede también equipar a sus compañeros con armamento tomado de los alienígenas a los que derroten, doblando así el número de armas a su disposición.

Los oficiales que componen el Equipo Hazard son personajes inteligentes del juego, pero también lo son los alienígenas... si te metes en un tiroteo verás como tanto tus compañeros de la Federación como los alienígenas se ponen a cubierto, intercambian disparos y se retiran si son heridos. La batalla irá arreciando a medida que tus oficiales suman su potencia de fuego a la tuya, en lugar de dejarte a ti todo el trabajo sucio.

La famosa Holoestación de la serie también hará acto de presencia en los niveles de entrenamiento exclusivos de esta versión. En ella, los jugadores pueden participar en desafíos todos contra todos o luchar contra personajes controlados por el ordenador.

Con una mezcla espectacular de acción trepidante, niveles totalmente interactivos y una trama que quita el aliento, Star Trek: Voyager - Elite Force es un extraordinario homenaje a esta popular serie y una gran aportación al género de los shooters en primera persona. Star Trek: Voyager - Elite Force se teletransportará a la PlayStation 2 en Europa de la mano de Codemasters en Abril de 2002. Los "Trekkies" estamos de enhorabuena y ansiosos por la espera.



RAYMAN M PARTY



El pasado sábado, 15 de diciembre, cientos de jóvenes acudieron a la Rayman M Party, una fiesta organizada por Ubi Soft con motivo del lanzamiento del videojuego Rayman M para PS2 y PC. La fiesta tuvo lugar de 12:00 a 15:00 horas en Planet Hollywood de Madrid .

Gran cantidad de jóvenes tuvieron la oportunidad de competir en opción multijugador en los dos modos de juego que ofrece Rayman M, lucha y carrera, tanto en PC como en PS2, en las distintas salas que estaban habilitadas para ello. Mientras, en una sala central, la fiesta era animada por un presentador y la música de un DJ que bailaban varios Gogós subidos en tarimas.

La final de la competición se jugó en una sala con una Pantalla Gigante, en modo de cuatro jugadores. En esta sala, todos los espectadores tuvieron la oportunidad de ver un escenario del juego especial, en 3D, con unas gafas que se distribuyeron a la entrada del evento.

Los ganadores de cada modo, carrera y lucha, se llevaron consigo una PlayStation2, el juego Rayman M y cenas en el Planet Hollywood. Pero estos no fueron los únicos regalos, también se sortearon más juegos y camisetas, además, todos los asistentes recibieron como recuerdo un cronómetro de Rayman M.

TRANSWORLD SURF

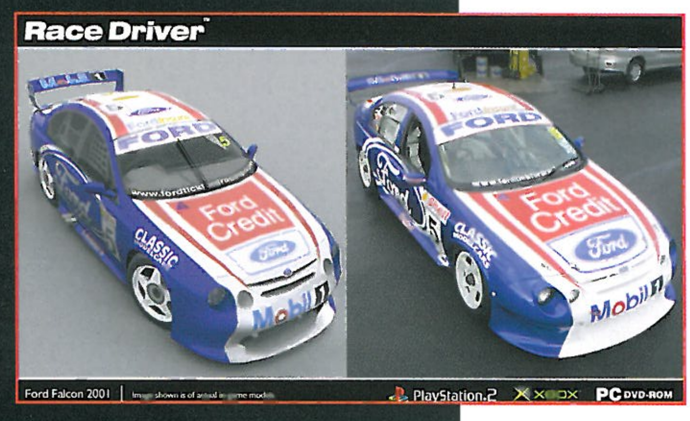


Infogrames ha anunciado su asociación con la marca australiana de artículos de surf, Billabong, para apoyar el próximo lanzamiento europeo del videojuego "Transworld Surf"; un título de la gama Atari de Infogrames, con licencia oficial de Transworld. La asociación entre Infogrames y Billabong se inicia para este juego de Atari, que será uno de los títulos del lanzamiento oficial de la Xbox.

El juego "Transworld Surf" - una simulación realista de surf - fue desarrollado en California por el equipo de "Angel Studios" en colaboración con la industria del surf y con algunos de los mejores surfistas del mundo como Taj Burrow o Shane Dorian.

El jugador puede elegir entre trece surfistas profesionales y nueve escenarios legendarios de todo el mundo (Kirra, Tuberías, Tierra-G, Hossegor, Teahupoo...) para conseguir una sensación virtual única del deporte del surf.

"Transworld Surf" de Atari estará disponible para Xbox en marzo de 2002 y en abril de 2002 para PS2.



MIRA Y COMPARA

Pro Race Driver de Codemasters se convertirá en el juego de carreras más detallado cuando se ponga a la venta en Junio de 2002. El juego contará con gráficos foto-realistas y tanto los circuitos oficiales como los coches estarán modelados de forma precisa con respecto a sus contrapartidas reales.

Para demostrar el realismo del juego, Codemasters ha hecho públicas estas imágenes comparativas. Cada imagen contiene un modelo de coche o circuito extraído del juego junto a otra de su contrapartida real; a ver si notas alguna diferencia.

Pro Race Driver lleva el género de los juegos de carreras un peldaño más arriba al dar al jugador el papel del personaje central y combinar las carreras a toda velocidad con una presentación cinematográfica. También será el único juego de carreras que incluya un sistema de detección avanzada de impactos en los turismos más caros del mundo. Seguiremos muy de cerca todos los avances acerca de este juego que promete ser un bombazo.

LOS MARINES SE ENTRENAN CON OPERATION FLASHPOINT

Codemasters confirma que el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos (USMC) empleará una aplicación de entrenamiento especial de combate basada en Operation Flashpoint (PC) el juego de simulación militar de gran éxito.

Esta versión especial de la tecnología de Operation Flashpoint es conocida como VBS1 (Virtual Battlefield Systems) y el USMC ha comenzado a utilizarla a comienzos de Diciembre. Otras organizaciones militares también se encuentran interesadas en variantes de la tecnología de Operation Flashpoint para emplearla en sus programas de entrenamiento.

VBS1 es un programa militar desarrollado por Coalescent Technologies Corporation, una firma de ingeniería independiente contratada por el Departamento de Defensa y el USMC para localizar y desarrollar herramientas de simulación de entrenamiento. El desarrollo de VBS1 se ha realizado en conjunción con Bohemia Interactive Studio, creadores de Operation Flashpoint.

El resultado es una serie de variaciones en el juego que incluyen los uniformes contemporáneos del USMC, además de su armamento y vehículos.

El USMC se interesó en un principio por Operation Flashpoint debido a su simulación realista del campo de batalla y por el editor de misiones, que permite al usuario crear cualquier escenario de combate imaginable y jugarlo desde cualquier punto de vista.

Aunque la versión modificada de Operation Flashpoint no estará disponible para el público y parte de su contenido es estrictamente confidencial, algunos de sus añadidos y unidades posiblemente aparecerán más adelante como expansiones para todos los usuarios de Operation Flashpoint. ¡Dios mío, no siento la piernas!

SOLDIER OF FORTUNE- GOLD



Contratado para cazar, pagado para matar - Soldier of Fortune - Gold, el juego de acción en primera persona de gran éxito llega a PlayStation 2. Codemasters ha obtenido de Majesco Sales Inc. los derechos para la publicación de este juego de Raven Software para mayores de 18 años.

Con la atmósfera de las mejores películas de acción, Soldier of Fortune - Gold introduce al jugador en el despiadado escenario de la guerra moderna. Como John Mullins, el soldado de fortuna más mortífero del mundo, darás caza y destruirás una organización de fanáticos terroristas.

Soldier of Fortune - Gold sumerge a Mullins en el mundo sin escrúpulos de los mercenarios, con 10 misiones encubiertas que cumplir en los cinco continentes. Estas misiones, que abarcan 26 niveles de juego, nos llevarán a los puntos calientes del globo. Mullins participará en sabotajes, asesinatos selectivos y asaltos frontales.

Nuestro protagonista tendrá acceso al armamento más letal, incluyendo rifles de francotirador, granadas, explosivo plástico y armas de pulsación experimentales. Las balas reales causan un daño real: dispara a alguien en la pierna y caerá agarrándose la herida. Dispara a alguien en la cabeza y caerá muerto. Sustentado por el sistema de renderizado GHOUL de Raven Software, el juego desplegará un nivel de detalle y realismo sin precedentes en la recreación de entornos y la animación de personajes.

Para los jugadores que necesiten practicar su puntería antes de empezar, el juego incluirá también un tutorial.

Codemasters promocionará este título con la debida consideración hacia los consumidores potenciales para que éstos sean conscientes del contenido adulto del juego. La calificación de la ADESE será de +18 años y todo el material promocional que se use será adaptado para esa audiencia, además de advertir sobre su contenido violento en la propia caja del juego.

Con una jugabilidad a prueba de bala, Soldier of Fortune - Gold nos sumergirá en el Shooter más realista de PlayStation 2 cuando sea publicado en Europa por Codemasters en Abril de 2002.

CODEFEST 2002

La Fiesta de Codemasters en Londres



El pasado mes de noviembre, Codemasters nos invitó a asistir a la presentación de sus próximos productos para el año que viene. Con este motivo organizó un viaje convocando a toda la prensa europea del sector en la capital británica.
La idea de la fiesta fue de lo más original; se trataba de un crucero por el río Támesis, con visita a la espectacular noria de ciento y pico metros de altura que hay enfrente del Big Ben, en un barco de aquellos que surcaban el Mississippi. Era un barco de dos plantas de esos que se mueven con propulsión a palas llamado Elizabethan. En la planta de abajo había un restaurante donde cenamos, y además cenamos de maravilla (cosa bastante rara en estas presentaciones inglesas, por los menús tan raros que se gastan los guiris) Después tuvimos la oportunidad de ser desplumados en el casino de la planta superior; bueno, fuimos desplumados entre comillas ya que la gente de Codemasters nos facilitó una especie de vales por 200 libras (virtuales) que podíamos canjear por fichas en las distintas mesas de black jack, dados y ruleta. La cosa era que el que más dinero (virtual) ganara tendría premios tales como cámaras digitales y alguna que otra chulada más. Como bien os estáis imaginando, este que escribe salió de allí más desplumado que una gallina en una pelea de lobos.
Al día siguiente, acompañados por el tío Jose Carlos de Codemasters (Jousey, para los ingleses), asistimos a distintas conferencias en las que se nos mostró lo que nos tiene preparado la firma británica para el año que viene, y cómo viene...Los títulos más importantes, o los que más nos han llamado la atención son éstos:

Colin Mc Rae 3



La tercera parte del mejor juego de carreras de la historia saldrá en PS2, PC y Xbox, aunque tendremos que esperar todavía casi un año. El trabajo que se está haciendo es increíble, el nivel de detalle de los coches llega ya a unas cotas de locura. Por supuesto que estarán todos los coches y pilotos, así como los escenarios reales del Mundial de Rallys.

Prisoner of War



Estará disponible para PS2. Xbox y PC, allá por el verano y nos meterá en la piel de un piloto aliado de la Segunda Guerra Mundial que ha sido derribado y confinado en un campo de concentración. Nuestra misión, como es lógico, será la de escapar de allí. Pero no será fácil; tendremos que ser muy listos, observadores y fijarnos en todos los detalles del día a día y escoger el mejor momento para hacerlo. Entre los campos de prisioneros, se encuentra el tristemente famoso de Colditz.



Project IGI 2: Covert Strike



Es la segunda parte de uno de los juegos de acción en primera persona que más nos han gustado en los últimos tiempos. Eres un agente que debe infiltrarse en cuarteles, instalaciones militares, bases, etc, y cumplir las misiones encomendadas. Está muy lejos de los clásicos mata mata en 1ª persona, en los que lo único importante es disparar sin que te den. Aquí entra mucho más el sigilo, la habilidad y el saber actuar en cada situación. Las situaciones son de lo más real que os podáis imaginar. Estará disponible en la próxima primavera, ¡que ganas!...

Mike Tyson Heavyweight Boxing



El próximo simulador de boxeo con licencia oficial del campeón Mike (la mula) Tysonv estará disponible para PS2 y Xbox en primavera. Cuenta con más de 12 boxeadores reales de todos los tiempos, con sus técnicas y movimientos propios de cada uno, 9 modos de juego y un nivel gráfico y de detalle que raya a gran altura, como por ejemplo el poder ver como se va llenando de golpes y moratones la cara de los boxeadores.

Manager de Liga 2002 PS2

El próximo simulador de fútbol (ya un clásico) de la serie Manager de Liga contará con más de 700 clubs y 17000 jugadores reales y nuevas opciones como poder jugar pre-temporadas o partidos de juveniles. Estará disponible en primavera.



PRESENTACION DE LA LINEA "VUELTA A LA MILI"





El pasado mes de noviembre los chicos de Proein presentaron su línea de juegos basados en deportes extremos, más conocida como línea 02. Como anécdota, comentar que esta gama de títulos ha recibido este nombre por su significado literal, es decir, oxígeno puro y la verdad es que tras ver algunos ejemplos, es muy posible que más de uno vaya a necesitar un "trallazo" de esta sustancia. como viene siendo habitual por parte de esta compañía, la presentación solo podía ser de una forma, es decir, espectacular.

A las 9:30 de la mañana, estos periodistas y los responsables de Proein nos encontramos en un céntrico hotel madrileño, tras los cafés de rigor para volver al mundo de los vivos, subimos al autobús fletado por Proein que nos iba a llevar a un centro de actividades al aire libre situado en las cercanías de Chinchón. Durante el viaje aprovechamos para contrastar criterios de puntuación, enfoques de cara a analizar los juegos etc. Sí, aunque os parezca mentira los chicos de prensa de las diferentes publicaciones especializadas solemos llevarnos bien. Conforme nos vamos acercando al lugar de la presentación y tras observar la enorme finca vallada destacando sobre la aridez del paisaje castellano, me viene a la cabeza una curiosa idea, esto me parece más bien un campo de entrenamiento y lógicamente me viene otra pregunta a la cabeza ¿Qué nos habrán preparado esta vez?. Por otra parte, recuerdo la única recomendación de la tía Mercedes, "...llévate ropa de abrigo que no te importe manchar...".

Una vez allí nos recibe la oficial en jefe...er...esto Merecedes Rey que ya hace un buen rato que está esperándonos y que nos explica brevemente el programa de actividades. Recorrido del perímetro de la finca en quads, paintball, tirolina, presentación de la línea O2 y una comida. Bien, parece que va a ser un día ajetreado. Los monitores del campo de entrenamiento...er...esto del centro de actividades al aire libre nos dividen en dos grupos. Nosotros vamos a comenzar con el paseo en quad, la verdad es que estas motos de cuatro ruedas son realmente divertidas, hemos tenido suerte y hace un día muy soleado y el paisaje es muy bonito, más aún teniendo en cuenta que dada mi absoluta nulidad con los vehículos de cuatro ruedas la tía Mercedes ha tenido el detalle de llevarme de paquete en su quad. Esto a su vez me permite ver tranquilamente alguna que otra "salida de pista". Una vez acabada la ruta, vamos al campo de paintball, me llama bastante la atención el hecho de que sea un campo "real" con sus pendientes, vegetación etc, etc y no el típico cuadrilátero prefabricado que siempre resulta tan artificial y que tanta emoción resta a una buena guerra simulada. El combate es intenso y agotador, luchamos y ...perdemos. No hay justificación, pero sí me gustaría comentar un detalle acerca del equipo contrario comandado por la tía Mercedes, y no es otro que el hecho de que contaban con alguien en plan Vassily (el francotirador ruso de "Enemigo a las puertas") ya que si no, no me explico como pudieron alcanzar a uno de los chicos de Proein entre ceja y ceja y a esa distancia. Por cierto si esta persona lee estas líneas que se ponga en contacto conmigo. Después del combate, pasamos a la siguiente fase del entrenamiento...er...de la presentación, consistente en descolgarse por una tirolina, una experiencia muy divertida.

Una vez acabadas estas actividades, pasamos a la presentación propiamente dicha y ya de paso entendemos el por qué de estas actividades ya que toda la línea O2 que debe su nombre a las razones antes citadas, esta basada en juegos orientados a deportes extremos. A los mandos de una PS2, un PC y una GBA nos fueron desgranando todos los pormenores de esta línea, que abarcan licencias tan renombradas como Matt Hoffman, Tony Hawk o quizá el menos conocido en nuestro país, pero no menos espectacular, Shaun Palmer.

Para los que no estéis familiarizados con estos nombres, comentaros que todos ellos son deportistas de alto nivel y de reconocido prestigio dentro de las diferentes ramas de los deportes extremos. Sobra decir, que todas las "animaladas" que ellos hacen en la realidad están reflejadas perfectamente en sus respectivos alter ego virtuales. En lo que respecta a una vista global de esta gama de productos, nos vamos a encontrar con BMX, Skateboard, Snowboard e incluso Surf. Lo que vimos allí para las tres plataformas antes comentadas, tenía muy buena pinta y como detalle en particular, debéis saber que Tony Hawk 3 va a ser el primer juego en incorporar la opción multijugador para PS2. Bien, el primer paso esta dado, ahora solo falta que los proveedores de Internet cumplan su parte (¿Para cuando la banda ancha?). Por supuesto, tampoco hace ninguna falta decir que en breve encontraréis todos estos títulos analizados para todas las plataformas en los que sean lanzados aquí en Top Games.

La jornada finalizó con una agradable comida en la que, curiosamente, estuvimos hablando del éxito que esta alcanzando la segunda entrega de Comandos, pero eso ya es otra historia...





A examen



18 ▶ Lotus Challenge
20 ▶ Rally Championship Xtreme
22 ▶ The Final Cut
24 ▶ Rogue Spear: Black Thorn
26 ▶ New York Race
28 ▶ FIFA 2002
30 ▶ Sub Command
37 ▶ Paper Mario
38 ▶ Grand Theft Auto III
40 ▶ Crash Bandicoot: La venganza de Cortex
42 ▶ Harry Potter y La Piedra Filosofal
44 ▶ Portal Runner
46 ▶ Pro Evolution Soccer
48 ▶ Silent Hill 2
50 ▶ Dropship
52 ▶ Thunderhawk: Operación Phoenix
54 ▶ El Pájaro Loco
55 ▶ Ghostbusters Extreme
56 ▶ Headhunter
58 ▶ Burnout



SALAS DISPONIBLES:

- MADRID MONCLOA
  Guzmán el Bueno, 125 - 91 553 16 00
- MADRID PACIFICO
  Abtao, 10 - 91 501 19 82
- MADRID HORTALEZA
  Gran Vía Hortaleleza, 69 - 91 382 10 03
- MADRID CIUDAD LINEAL
  Rosalia de Trujillo, 4 - 91 408 04 43
- SEGOVIA CANTALEJO
  Proxima Apertura
- MADRID SILVANO
  Mota del Cuervo, 3 - 91 759 09 50
- MADRID ALUCHE
  Estación Metro Aluche -
- CUENCA CENTRO
  Av. Castilla la Mancha, 16
  969 23 69 28

SOLICITE INFORMACION PARA LA PUESTA
EN MARCHA DE SU PROPIA SALA

Venta de equipos informaticos en todas las salas.

1-2 jugadores | 1x | Distribuidor Virgin Interactive | Desarrollador Virgin Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Conducción | PS2 PlayStation 2



Carrocería británica

La combinación de empresas de diferentes sectores en un mismo proyecto no es algo que se pueda ver muy habitualmente en la vida cotidiana. Hay ocasiones, en las que por razones económicas, dos empresas tienen que fundirse en una, y también otros casos en los que deciden unirse en la producción de un acontecimiento o proyecto. Sin embargo, no es habitual lo que ha ocurrido en esta ocasión. Dos empresas como Lotus y Virgin han decidido colaborar en la construcción de un videojuego. A primera vista, son dos empresas que no tienen nada que ver. Lotus, es una empresa británica de gran prestigio que se ocupa de la fabricación de automóviles, mientras que Virgin, es una de las empresas más importantes en el mundo de los videojuegos. No tendrían nada en lo que trabajar juntos, si no fuese porque Virgin ha decidido realizar un juego de carreras dedicado exclusivamente a una marca de coches. Finalmente, y después de algunas dudas, se decidieron por Lotus por ser una de las marcas con más prestigio e historia. Así que ambas empresas se pusieron manos a la obra para colaborar en la realización de un juego que ha visto la luz hace apenas un mes. Por cierto, que si echamos la memoria atrás en el tiempo, no es la primera vez que se realiza una cooperación de parecidas características, ya que algo similar ocurrió con el juego Need For Speed: Porsche; en esa ocasión, fue Electronic Arts la que se encargó de abrir el camino que ahora utiliza Virgin.

Por supuesto, ha sido una colaboración un tanto especial. Como es lógico, Lotus no se ha encargado de programar ni nada por el estilo, sino que ha trabajado para diseñar y ayudar a Virgin en la realización de los vehículos y los modelos de conducción. Cuando Virgin diseñaba un vehículo, se lo mandaba inmediatamente a Lotus para que diese el visto bueno. Cuando no se lo daba, intentaban mediante una colaboración muy directa asemejar el vehículo lo máximo posible a la realidad. La colaboración ha llegado al tal punto, que Clive Chapman,



▲Algunas pruebas a superar parecen diseñadas para especialistas de cine.

piloto de Formula1 de Lotus, pilotó en una pista para que el equipo técnico de Virgin pudiera grabar los efectos sonoros.

Como te puedes imaginar con todo esto, los chicos de Virgin han intentado currarse este juego al máximo para ofrecer al aficionado el máximo realismo en cuanto al diseño de coches Lotus se refiere. El juego, nos ofrece por tanto una versión muy histórica, donde podremos manejar todos los coches que ha fabricado Lotus a lo largo de la historia. Alguno de ellos, incluso son famosos por haber protagonizado importantes películas; es el caso del Lotus Esprit, que conducía Roger Moore en una de las numerosas



▲ Están todos los modelos de Lotus, desde los más antiguos hasta este pepino de las 24 h de Le Mans.

▲ El control es muy realista y exigente. Depende de tus gustos y de como te encuentres más cómodo el elegir uno u otro tipo

películas de James Bond. Con esto, no sólo podrás revivir los mejores clásicos, sino que también tendrás la oportunidad de ponerte a los mandos de las últimas tecnologías, conduciendo el último 340R o el espectacular modelo Elise. La formula1 no está exenta, y también podrás elegir si quieres esta modalidad. No te vayas a pensar que se trata de llegar, elegir y correr... Ni mucho menos!, como en la mayoría de juegos de coches, deberás ir avanzando y venciendo en diferentes competiciones si quieres desbloquear juegos y circuitos que hagan el juego más variado y apetecible.

En el juego aparecen 40 coches diferentes, 15 circuitos y 10 niveles específicos de pruebas. Las modalidades de juego también son variadas, ya que tendrás la opción de elegir entre arcade, simulación, o especialista. Como también es habitual en este tipo de títulos, tendrás numerosas opciones de carrera, tanto para tu coche como para tus enemigos. Por supuesto existen varios tipos de vista para que conduzcas con el que te resulte más cómodo. Un aspecto que nos ha gustado bastante es el que permite configurar los daños que quieres que sufra tu coche. Con esta opción activada, no pasará como en otros juegos como Gran Turismo, donde los coches permanecen intactos aunque te comas todos los muros, sino que irán sufriendo desperfectos y podrán acabar como una papilla. Nos ha parecido este un detalle muy interesante e innovador.

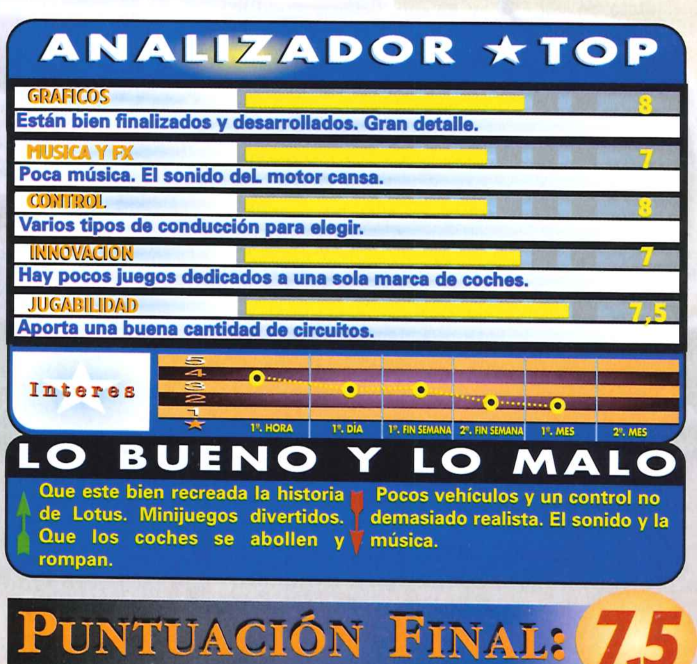
Bueno, y ahora vamos a hablarte un poco de la forma de jugar, que en el fondo es lo que más interesa y destaca en este tipo de juegos. Ya sabemos que las comparaciones son odiosas, pero cada vez que analizamos un juego de carreras de coches no podemos evitar pensar en GT3, que considera sin duda el ejemplo perfecto para nosotros. Lotus Challenge, lamentablemente, no llega al nivel del "Rey de las Carreras de coches", pero tampoco tenemos ninguna duda en que es una buena alternativa y una digna competencia. No es tan completo y divertido, no tiene una música y unos gráficos tan espectaculares, tampoco posee tantísimos vehículos y circuitos... pero bueno, aporta aspectos de calidad que nos pueden hacer pasar un buen rato.

Pese a todo esto, Lotus Challenge posee un acabado de bastante calidad, con unos gráficos y unos coches bastante detallados (sin llegar al nivel de GT3 claro), y puede aportar una gran dosis de entretenimiento para todos aquellos maníacos de las carreras.

Dani López



▲ Tienes la opción de escojer en qué tipo de carrera y la época en la que se desarrolla.



ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Nota
GRAFICOS — Están bien finalizados y desarrollados. Gran detalle.	8
MUSICA Y FX — Poca música. El sonido deL motor cansa.	7
CONTROL — Varios tipos de conducción para elegir.	8
INNOVACION — Hay pocos juegos dedicados a una sola marca de coches.	7
JUGABILIDAD — Aporta una buena cantidad de circuitos.	7,5

LO BUENO Y LO MALO

▲ Que este bien recreada la historia de Lotus. Minijuegos divertidos. Que los coches se abollen y rompan.

▼ Pocos vehículos y un control no demasiado realista. El sonido y la música.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,5

1 jugador multi: si | 1x | Distribuidor Friendware. Desarrollador Warthog/Actualize | Fecha de salida Disponible Tipo Conducción | PC

RALLY CHAMPIOSHIP XTREME

EL MÁS REALISTA

Tras poner en serias dificultades el reinado de Colin Mc Rae con Rally Championship 2000, los chicos de Friendware vuelven a la carga una vez más con Rally Champioship Xtreme. A pesar de que RCX no está desarrollado por el mismo equipo que RC2000, ya desde un primer momento, se aprecia un importante paralelismo con éste, consistente en la incansable búsqueda del máximo realismo en un género tan técnico y difícil como es el mundo de los rallys. Ante la lógica pregunta que os estaréis haciendo, es decir, ¿Cumple RCX las expectativas? Podemos deciros que sí en un 90% con una pequeña falla del 10%. A continuación os explicamos este curioso matiz.

Un campeonato del mundo paralelo y modos de juego muy completos y variados

El objetivo o argumento de RCX es bien sencillo. Dadas las características de este título nuestro objetivo no será otro que ganar el campeonato del mundo de rallys, aquí es precisamente donde encontramos la primera y única falla considerable del juego. Tras un primer vistazo al completo menú de opciones, observamos que el modo campeonato nos va a llevar a través de seis rallys imaginarios, al menos en el tiempo que llevo siguiendo el campeonato del mundo a ver si Carlos Sainz consigue vencer de una vez su mala suerte, nunca he visto un rally del ártico por poner un ejemplo. Tras superar los recelos iniciales e irnos introduciendo poco a poco en el campeonato cambiará radicalmente nuestra forma de ver RCX y es que dada la enorme calidad de este título, el hecho antes comentado se quedará en algo puramente anecdótico.

En cuanto a los modos de juego, vamos a contar con el mencionado modo campeonato, partida rápida, modo en el que a su vez podemos elegir entre un rally o un tramo determinado, arcade en donde los menos aficionados a la simulación podrán explayarse a conciencia, ya que se nos da la opción de anular los daños del coche y si tenemos en cuanta que en este modo de juego, nuestro objetivo es atravesar una serie de puntos de control antes agotar el tiempo que se nos asigna, la diversión está asegurada. También nos encontramos con el modo desafío en que competiremos al más puro estilo Gran Turismo, es decir, partiendo de un presupuesto muy modesto podremos ir ganando dinero conforme vayamos consiguiendo victorias y de esta forma aumentar nuestra cuenta para poder acceder a coches cada vez más potentes. Por último nos encontramos con el modo multijugador tanto en red local como en Internet, que puede llegar a provocar "piques" de dimensiones épicas. Sin embargo y aunque esta afirmación pueda considerarse incluso retrógrada en los tiempos que corren, hemos echado de menos el clásico modo para dos jugadores en el mismo PC a pantalla partida.

Unos gráficos, sencillamente geniales

Este es uno de los apartados que rápidamente hacen que olvidemos el factor negativo antes mencionado. El nivel gráfico en RCX es soberbio en todos sus detalles, incluso en los menús del juego se aprecia el esmero que han puesto los chicos de Warthog. El nivel de detalle que se ha empleado en la realización de los tramos es espectacular, vamos a correr sobre todo tipo de superficies: asfalto, tierra, nieve, hielo ¡incluso playa! Todas ellas, reflejadas con unas texturas no solo muy realistas sino también en ocasiones muy espectaculares. Los cambios de rasante que se han aplicado en el diseño de los tramos de RCX son de los que quitan el hipo; en ocasiones nos encontraremos con tramos rápidos de asfalto o las típicas "bajadas infernales" en las que nos costará un autentico triunfo no cortar gas y perder un tiempo precioso. Los elementos de iluminación con los que nos encontramos también son de gran calidad, los reflejos del sol están perfectamente plasmados, la niebla cuenta con una densidad desesperante y es quizá el elemento que más similitud guarde con su equivalente en la realidad, la lluvia por otra parte quizá sea el elemento menos realista aunque hay que decir que no se presenta mucho a lo largo del juego. Por último nos encontramos con elementos no esenciales para el desarrollo del juego en los que sorprendentemente también se ha aplicado un cuidado extremo, las texturas del agua son dignas de ver, aunque en muchas ocasiones no hará falta ya que acabaremos "empotrados" en algún riachuelo debido a una mala trazada. Las construcciones con las que nos encontramos a lo largo del juego cuentan con una gran calidad en su diseño y en ocasiones nos entrarán ganas de olvidarnos un poco de la etapa y hacer un poco de turismo.



▲ Esta pantalla te indica lo que tienes estropeado y el tiempo que necesitas para arreglarlo.

▲ No estaría mal, si esto fuera una prueba de rally-cross.

Mención aparte merecen los modelados de los coches, en RCX vamos a encontrarnos con la posibilidad de ponernos al volante de unos 20 coches de rally. Desde modestos grupo "N" como el Citroën Saxo o el Ford Puma, hasta las "viejas bestias" de grupo "B" como el Lancia Stratos o el Audi Quattro (os recordamos que los coches de esta categoría fueron prohibidos debido a su excesiva potencia), pasando por los Kit Car como el Peugeot 106, o el Hyundai Accent sin olvidar por supuesto los World Rally Car ya conocidos de sobra por todos. Debido al número de polígonos empleados, texturas utilizadas y reflejos aplicados, podemos decir que nos encontramos con los modelados de coches más realistas vistos hasta la fecha. Es más, el detalle no solo se queda en la carrocería, ya que a través de los cristales del coche podemos distinguir en todo momento al piloto y copiloto, así como los movimientos que realizan; incluso podemos distinguir claramente la rueda de repuesto en el "maletero" de nuestro coche. Si a esto le sumamos que no se ha escatimado en las posibilidades de "desguazar" al máximo nuestro coche, el resultado es impactante. Esto quiere decir que nuestro coche no es un solo bloque de polígonos, sino que se compone de diversos elementos independientes, es decir, si nos damos un buen castañazo frontal por poner un ejemplo, veremos como nuestro bonito capó sale volando o si nos pasamos de frenada y nos damos un buen golpe en la parte trasera veremos como nuestro parachoques o se queda colgando o directamente se queda en el camino y esto, son solo algunos ejemplos.

Un sonido acorde con las expectativas

Dadas las posibilidades de sonido que brindan los equipos actuales, este es un apartado que

cada vez cobra más importancia. En un género como este donde aparentemente la gama de sonidos podría no ser a priori muy extensa, queda aún mas patente su carácter esencial tras tener la oportunidad de escuchar con atención la gama de sonidos con la que se ha dotado a RCX y demostrando a su vez que sí puede y debe ser muy extensa. En el juego se han diferenciado absolutamente todos los posibles, cada coche tiene su propio y característico sonido de motor. Cada superficie tiene un sonido distinto para reflejar el efecto que produce nuestro coche al pasar a toda velocidad, el sonido de las derrapadas en cada superficie es tremendamente realista, el sonido de los castaños es de los que ponen los pelos de punta. En resumen, todo cuidado al mínimo detalle, si a esto le añadimos la posibilidad de tener un copiloto masculino o femenino y la localización completa tanto de textos como de voces al castellano, el resultado es muy meritorio. Sin embargo hemos encontrado un fallo, que no obstante, solo molestará a los más fanáticos del género o a aquellos que hayan pilotado en la realidad y que no es otro que la literalidad en la traducción de las notas, por poner un ejemplo nuestro copiloto nos dice: "derecha larga dos en izquierda tres" cuando debería ser derecha larga dos para izquierda tres. Aun así, contamos con un innovador y practico elemento como es el editor de notas, esto se traduce en que mediante la utilización de un sencillo interfaz podremos cambiar absolutamente todas las notas de cada tramo adaptando cada una de ellas a nuestro estilo de conducción. Este es un elemento que hará las delicias de los más puristas del género y es que como todo buen aficionado a los rallys sabe, es casi tan importante hacerse con unas buenas notas como realizar un pilotaje muy "fino" y preciso. Esta posibilidad que nos brinda RCX puede parecer una mejora menor o un elemento de cara a la galería, sin embargo, la realidad es que esta opción debería incorporarla todo juego de rallys con aspiraciones a entrar en la categoría de los imprescindibles.

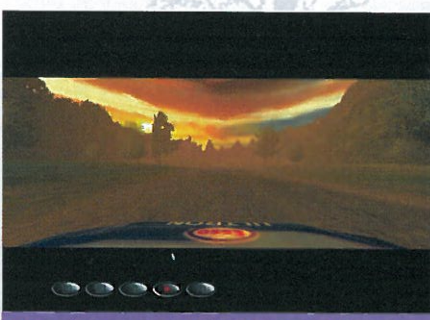
El interfaz sí importa

Todo lo comentado anteriormente tendría una utilidad nula en un simulador, si el interfaz de control no fuera el adecuado. Bien, si hay un elemento realmente fuerte en RCX es este. Quizá la mejor forma de definir el control con el que nos vamos a encontrar sea la frase que empleó uno de los colaboradores de Top Games que curiosamente es ex-piloto de rallys. Tras probar varios tramos con diferentes coches simplemente dijo "así es como reacciona un coche de rally de verdad" y es que en RCX y por primera vez nos encontramos con unas reacciones de los coches completamente realistas, os podéis ir olvidando de la molesta sensación de "ir sobre raíles" de los títulos más arcade o de la aún más molesta sensación de "esto va por donde le da la gana" de más de un supuesto simulador. En este juego el coche hará simplemente lo que nuestras manos le transmitan y lo hará de una forma precisa e instantánea. Esto implica una curva de aprendizaje un poco más elevada de lo habitual, pero no olvidemos que estamos hablando de un simulador y no de un arcade. A este buen control hay que sumarle la potencia del motor gráfico que es capaz de conseguir una sensación de velocidad muy realista incluso con la cámara detrás del coche y a una resolución de 1280 x 960 con los detalles al máximo; las amplias posibilidades de configuración del coche como relación de cambio, neumáticos a utilizar, dibujo, dureza de la suspensión, altura y un largo etc. teniendo en cuenta que todas ellas influirán decisivamente en nuestras opciones de victoria en función de lo acertado o no de nuestras decisiones además de las reparaciones por tiempo que se nos permite hacer cada dos tramos, en las cuales, decidir qué elementos del coche necesitan ser reparados y cuales pueden esperar en función de las características de los tramos que tengamos que afrontar. Todo esto nos lleva ante el simulador de rallys más realista visto hasta la fecha.

Carlos "Eicke" Magaña



Con el editor de notas, tu puedes ser tu propio copiloto y decidir como quieres que te las "canten"



Los efectos de luz son alucinantes. Más de un vez tendrás desearías tener el parasol del coche para no deslumbrarte...



Puedes elegir entre todos los coches reales del Mundial, con sus características al pie de la letra.



En el modo repetición puedes escoger vistas tan espectaculares como esta.



El interior de los coches está recreado hasta el último detalle.

Requerimientos mínimos: Pentium II a 450 Mhz o equivalente, 64 Mb RAM, aceleradora: sí, requeridos al menos 16 Mb VRAM, multijugador: sí TCP/IP, LAN

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	9
De lo mejor visto en el género, falla un poco el límite de render.	
MUSICA Y FX	9
Buen sonido ambiente, motores realistas, buena banda sonora.	
CONTROL	10
Las reacciones más realistas que hemos visto en un juego de este tipo.	
INNOVACION	8,9
Realismo a tope, el editor de notas pone muy alto el listón.	
JUGABILIDAD	9
Si te gusta derrapar no se a que esperas.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno: Toda la tensión de los rallys en tu PC.

Lo malo: En ocasiones dificultad elevada.



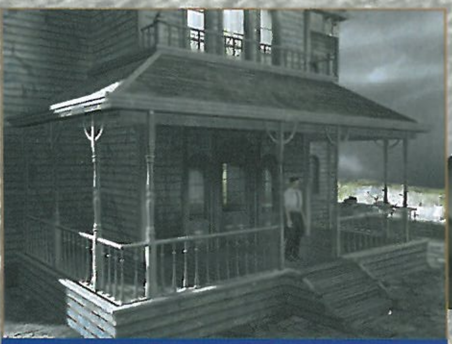
1 jugador | 2x CD | Distribuidor Cryo. Desarrollador Arxel Tribe | Fecha de salida Disponible Tipo Aventura gráfica. | PC



AHORA SI

Por primera vez Universal ha dado licencia para hacer un videojuego basado en las películas del genial Alferd Hitchcock. Arxel Tribe y Cryo han apostado fuerte por este título ¿Cumple las expectativas? Veámoslo.

Esta nueva aventura de los chicos de Arxel Tribe, nos va a poner en la piel de Joseph Shamley, un investigador dotado de poderes paranormales desde el accidente sufrido por su padres el día del funeral de Alfred Hitchcock. La aventura comienza con nuestro particular investigador dispuesto a pasar un tranquilo y relajante fin de semana de pesca en un caserón, sin embargo y como cabía esperar, algo va a cambiar nuestra situación. Una rubia misteriosa y un tanto psicótica aparecerá ante nosotros para contratar nuestros servicios. Su tío Robert O. Marvin-Jordan un magnate de la industria farmacéutica y un fanático de las películas de A. Hitchcock ha decido hacer un particular remake de algunas de estas películas, no obstante ha surgido un pequeño problema, que no es otro que la total desaparición de todo el equipo de rodaje.


▲ Aquí es donde comienza nuestra aventura.


▲ Aunque quizá este sea el verdadero Alberto


▲ La habitación de Hightower.

Nuestro personaje, que además de ser un buen profesional y contar con una ventaja adicional por sus capacidades para la videncia, aceptará de buen grado y es que en el fondo nunca vienen mal unos ingresos extra, así que tras mandar a paseo la pesca comienza nuestra aventura. Por cierto, como es habitual y norma de la casa, Cryo ha localizado por completo el juego, tanto voces como textos. Normalmente esto siempre lo mencionamos en la parte final y no al principio, sin embargo y al ser a la chica rubia al primer personaje al que vemos, merece la pena comentar que la voz que le han puesto resulta tan divertida que el juego merece la pena casi solo por oirla. Como es habitual también os podréis imaginar que el resto de voces se han doblado con la calidad habitual que caracteriza a la compañía gala.

Un interfaz, solo conocido

Encabezamos este apartado de una forma que aunque pueda resultar un tanto extraña es un fiel reflejo de lo que hemos visto. The Final Cut es la segunda aventura gráfica de Arxel Tribe utilizando una perspectiva de tercera persona. La primera, como muchos recordaréis, fue la poco afortunada Casanova. En su momento ya se podían apreciar claramente las prestaciones y posibilidades de este motor, no obstante, por factores que desconocemos esto no quedó plenamente plasmado en Casanova. The Final Cut nos presenta el mismo motor y el mismo interfaz pero tan mejorados que de ahí nuestra referencia a que sea solo conocido. En ocasiones hemos tenido dificultades para creer que estábamos ante el mismo sistema de manejo que en Casanova, esto, como os podréis imaginar solo significa un paso adelante significativo en todos los aspectos del juego.

El sistema es muy similar a Casanova pero mejorado en todos los aspectos posibles, seguimos controlando a nuestro personaje con las teclas de cursor, seguimos pudiendo saltar y correr aunque en esta ocasión de una forma mucho más precisa y agradable. En ocasiones, el nivel de precisión en el control de nuestro personaje nos puede incluso llegar a recordar a un juego de acción en perspectiva de tercera persona, salvando las lógicas distancias claro.

Lo que si resulta sorprendente, es la forma en que se nos presenta el clásico inventario tan típico e imprescindible en cualquier aventura que se precie. Nada más y nada menos que se nos ha dotado de un PDA, virtual claro está, para ir organizando toda la información que vamos recopilando. Con un simple clic derecho accedemos a nuestro PDA, curiosamente es incluso aquí donde nos vamos a encontrar el clásico menú de guardar/cargar partida, de hecho, en este aparatito tendremos siempre todas las opciones necesarias para el desarrollo de la aventura, el clásico inventario de objetos que vamos recogiendo, un apartado de pistas en donde iremos añadiendo todas aquellas informaciones necesarias para nuestra investigación y un práctico mapa.

En cuanto a la localización de objetos o partes de los escenarios con los que podemos interactuar si hay plena coincidencia con respecto a su predecesor Casanova. Es decir, cuando nos acerquemos a una puerta por ejemplo, si esta es traspasable aparecerá un icono parpadeante indicándonos la posible acción a realizar. Un simple toque a la barra espaciadora y puerta abierta, siempre y cuando no necesitemos una llave que no hayamos encontrado previamente. Este sistema se aplica a todos los elementos interactivos o bien con el mencionado sistema de iconos parpadeantes, o bien con una lupa que nos indicará aquellas zonas en las que podemos centrar nuestra atención aumentando la imagen para poder hacer así un examen mas detallado. Una vez que hayamos dado con una de estas zonas y que hayamos acercado nuestro campo de visión, el cursor en forma de lupa volverá a sernos una vez más de utilidad. Cuando pasemos nuestra lupa por algún objeto funcional para el desarrollo de la aventura, la lupa adquirirá un dibujo diferente indicándonos la presencia de alguno de estos elementos.

Una particularidad nueva que encontramos en el interfaz es un tipo de ampliación de imagen un tanto "peculiar". En The Final Cut, como era lógico al ser un tributo a Hitchcock, vamos a toparnos con un buen número de cadáveres eliminados de las más sutiles y retorcidas formas que podamos imaginar. Una de nuestras funciones será la de inspeccionar el cadáver con una lupa en busca de alguna pista o algún objeto

valioso que porte el fiambre. Esto resulta bastante peculiar y novedoso, aunque no recomendamos hacerlo después de comer, pero la verdad, y viendo como están los informativos, lo que vamos a ver en TFC es pecata minuta.

Unos gráficos muy mejorados

El apartado gráfico, siguiendo la tónica general del juego, también ha sido muy mejorado; no solo se ha aumentado el nivel de detalle de los escenarios prerrenderizados y las texturas y animaciones de los personajes que se desarrollan en 3D y en tiempo real se han adaptado a los tiempos que corren, sino que también se ha dotado al juego de una "personalidad" o ambientación, como prefiráis llamarlo, muy acorde con el género que trata. En la paleta de colores de los escenarios predomina un tono grisáceo muy adecuadamente alternado con colores muy vivos de ciertos elementos, lo que además de dotar a los mismos de ese particular color que adquieren las viejas postales contribuye en gran medida a sumergirnos en el mundo de Hitchcock. Es fácilmente identificable, para aquellos de vosotros que hayáis visto alguna de sus películas, esa tonalidad un tanto onírica que tanto gustaba de utilizar este director. Por otra parte, los guiños a películas como Vértigo, Los Pájaros, Psicosis, El Número 13 etc, son constantes. En el escenario que ha montado este particular magnate para hacer su película, vamos a encontrar sospechosos parecidos entre muchas construcciones, habitaciones, situaciones etc con las citadas películas. Sin embargo ahí es donde reside uno de los puntos fuertes de TCF, lejos de limitarse a copiar o digitalizar estos elementos se han buscado a propósito esos parecidos más que razonables que nos provocan constantemente una curiosa sensación de "deja vu". Otro elemento realmente curioso es la aplicación práctica de los poderes paranormales de Joseph, estos se traducen en que al observar ciertas pistas, tendrá una visión en la que accederemos a una breve secuencia de película real de Hitchcock, esto solo durará unos segundos y resultará muy divertido tratar de averiguar de qué película ha salido tal o cual fragmento. A pesar de la corta duración antes mencionada, en TFC vamos a encontrar un total de 15 minutos de estas secuencias, lo que supone además de un peculiar detalle para el jugador, una grata sorpresa para todos aquellos seguidores de la obra del famoso director.

Unos puzzles muy correctos

Ésta puede que sea probablemente la aventura con los puzzles más equilibrados que hemos visto, no resultan excesivamente difíciles y tampoco son de una facilidad extrema. Pero lo que es más importante, es que no hemos conseguido un solo puzzle carente de lógica, algo muy de agradecer dada la extraña tendencia que suele haber entre los desarrolladores de aventuras a pensar que los aventureros somos expertos en criptografía. Encontramos por supuesto todos los elementos característicos de una buena aventura, elementos del inventario combinables para hacer un nuevo objeto, puzzles tiempo que sí cumplen su función al ser difíciles pero no frustrantes y conversación con personajes no jugadores, aunque este último elemento quizá sea un poquito flojo.

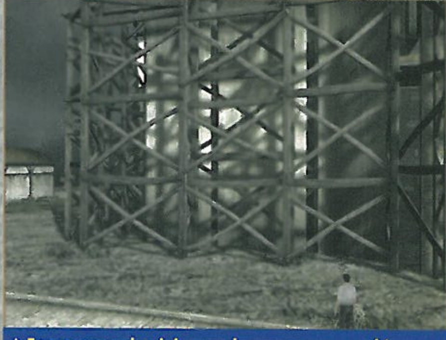
Por otra parte nos encontramos con un par de escenarios tipo plataformas que aunque no resultan excesivamente difíciles si pueden resultar un tanto molestos para los aventureros más puristas, aunque como ya comentábamos antes su presencia es mínima.

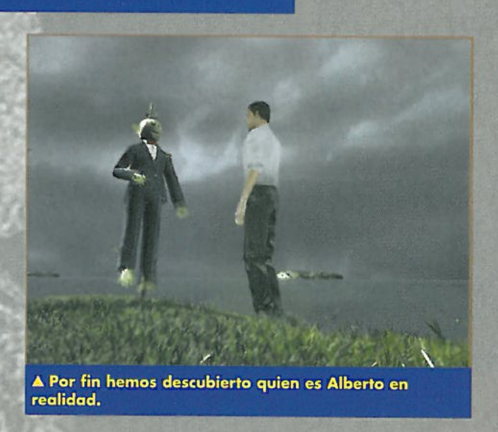
Muy buen sonido, un gazapo y alguna conclusión

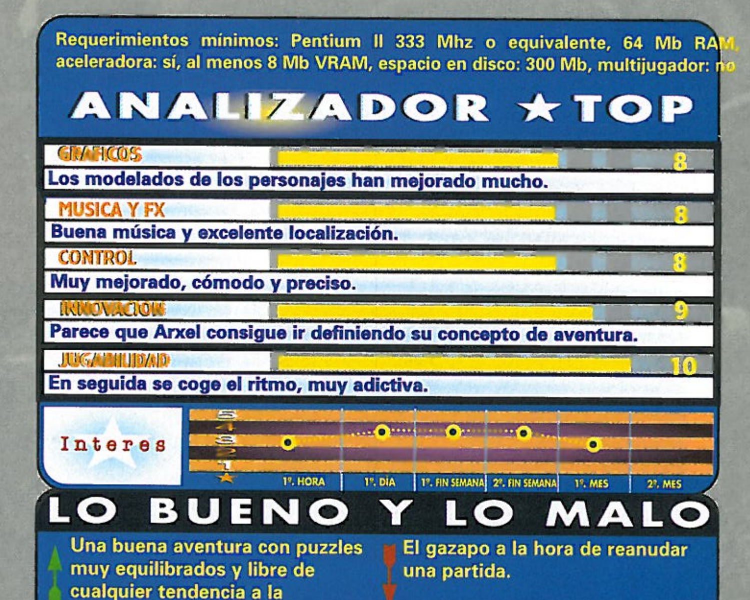
El apartado sonoro en TFC se sitúa a un gran nivel, el sonido ambiente esta muy logrado y la banda sonora es de una gran calidad; si a esto le sumamos la localización, el resultado es más que aceptable. El gazapo lo encontramos en la carga de la partida; nada más arrancar el juego, inexplicablemente tendremos que tragarnos toda la secuencia introductoria antes poder acceder a nuestro PDA y cargar la partida que estábamos jugando, no es un fallo capital pero si resulta bastante molesto.

Como conclusión, si sumamos todos los buenos elementos con los que cuenta TFC al buen guión con el que está dotado, que por supuesto no os vamos a desvelar, y le añadimos un número de horas de investigación muy elevado, estamos ante una aventura gráfica de gran calidad en la línea de los clásicos, dado su interfaz, y que seguro agradecerán los más puristas del género. Esta vez Arxel Tribe sí que lo ha logrado.

Carlos "Eicke" Magaña


▲ Eso es un andamiaje y no lo que se ve por ahí.


▲ Por fin hemos descubierto quien es Alberto en realidad.



PUNTUACIÓN FINAL: 8,6

ROGUE SPEAR: BLACK THORN

MÁS REALISTA QUE NUNCA

You are the best of the best, remember this. Así es, tienes a los mejores francotiradores, a los mejores especialistas en demoliciones, asalto y electrónica del mundo, y por supuesto, tú. Otra vez nos volvemos a poner el kevlar y a coger el MP5 para salvar al mundo de una nueva amenaza, no vale intentarlo, el fracaso no es una opción. Todo el mundo pensaba que el siguiente título que sacara Red Storm sería el esperado Ghost Recon, pero no ha sido así. Han sacado una nueva expansión de su ojito derecho Rainbow Six. Esta es la tercera expansión y puede parecer que son demasiadas, o tal vez no... esto es lo que averiguarás en este análisis. Cuando instalamos el juego aparecen unas imágenes de ese lanzamiento tan deseado que todos los aficionados al género estamos esperando, así, mientras vemos como se instala Black Thorn, nos ponen los dientes largos. Una vez finalizado, pinchamos en el acceso directo y vemos la intro. Rainbow nos tiene acostumbrados a unas intros fenomenales, llenas de acción y que te hacen contener la respiración, pero esta vez no es así, cosa que te deja un poco descolocado, porque no es lo habitual. Podríamos pensar, si la intro es así de sosa, a saber como serán las misiones que han incluido esta vez, pero claro, ¿Cuántos juegos hemos visto con una intro realizada en Max3D que es la caña y después el juego no vale ni el precio del CD en el que viene? Hay que recordar que la secuencia cinemática introductoria, no ya solo de esta expansión sino de toda la serie, está realizada con el motor gráfico del juego.

Misiones basadas en hechos reales

Después de ver la intro, nos lleva al menú principal del juego. Desde ahí tenemos las opciones que ya nos vienen siendo familiares, ya que en este punto no se ha cambiado nada; si algo funciona y va bien, por qué se va a cambiar. Echando un vistazo por encima, vemos que nos aguardan nueve misiones totalmente nuevas, más los tutoriales para aquellos que todavía están un poco verdes en estas lides. Ahora viene la pregunta del millón, ¿Si ya hicieron casi todo lo que se podía hacer en las entregas anteriores que es lo que hay nuevo en esta nueva expansión? Pues bien, si ya nos sorprendieron con espacios menos angostos y reducidos de lo normal, sitios poblados de civiles y otras gratas sorpresas, ahora se ha convertido en un pequeño libro de historia, ya que las misiones que vamos a realizar son misiones reales que ya han ocurrido. Bien, como dicho así no queda muy claro, voy a explicarlo. Seguro que la mayoría de vosotros recuerda el secuestro de la embajada japonesa en Perú que duró 4 meses. Pues bien, la primera misión a la que nos enfrentamos es a otro secuestro de la embajada de Perú, pero esta vez en Venezuela. Parece ser que alguien está intentando recrear acciones terroristas famosas para probar la valía de nuestro equipo Rainbow. Cada una de las nueve misiones son hechos tristemente ocurridos en la realidad, que un psicópata quiere repetir varios años después. Así nos encontramos con misiones tan variadas como desactivar varias bombas que lleva un transatlántico y rescatar a la tripulación que tienen tomada como rehenes, sabotear las defensas antiaéreas de un campamento militar donde hay secuestrados miembros de la ONU y capturar al líder rebelde o entrar a una terminal de autobuses y acabar con todos los terroristas que tienen a unos estudiantes como rehenes. Pero para mí, la misión que más me ha gustado ha sido una en la que el sigilo era crucial, ya que teníamos que impedir que un autobús lleno de pasajeros pudiera escapar, y si éramos vistos por el enemigo, utilizarían su radio para dar la voz de alarma y que nuestra misión fracasase.

Un motor que funciona

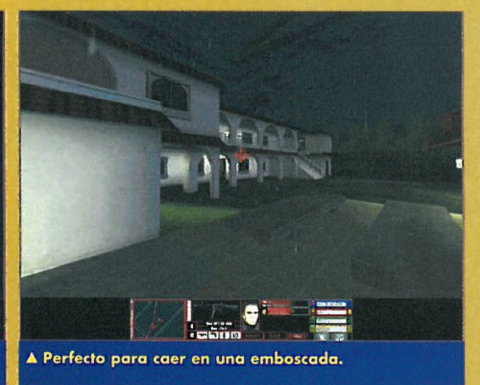
Después de ver que ha habido innovación en las misiones, cabe destacar que también se han añadido nuevas armas y pistolas, por lo que la lista en la que podemos elegir nuestro armamento es de un tamaño considerable. Por lo demás, el motor gráfico se ha conservado, por lo que, si has jugado a algún juego de esta saga, se ve con facilidad el sello de la casa. La verdad es que para los tiempos que corren, el motor se queda algo justito, y un lavado de cara o una renovación a gran escala, no le sentaría nada mal. Con respecto al apartado gráfico, también cabe destacar que los enemigos son distintos, así que no tendremos la sensación de estar matando siempre a la misma persona, como pasa en otros primera persona. También hemos visto que en una misión, los cristales de las puertas se rompían si les disparábamos, cosa que hasta la fecha no pasaba en el juego. Esto es gracioso y dota de realismo al juego, tanto, que si un enemigo está cerca, oirá el ruido y no dudará en acercarse. Esto entra dentro de la IA de la que ya hacía gala la saga, porque no hemos visto grandes cambios. Si les disparas gritan e intentan salir corriendo a pedir auxilio y avisar a sus compañeros. Eso sí, si ellos te ven primero, ten por seguro que dispararán, y rara vez fallan. Es el gran fallo que he visto siempre en esta saga, que es tan realista que tus hombres caen con un solo disparo. Esto está bien, pero te acaba cansando cuando ves que el terrorista tiene un séptimo sentido y sabe por donde vas a aparecer.



▲ El número de armas sigue siendo de los más elevados y completos.



▲ No se puede negar que el Rainbow español tiene pinta de "picoleto"


▲ Perfecto para caer en una emboscada.

Sonido realista

En el aspecto sonoro cabe destacar esa magnífica música que te pone los pelos de punta que nos acompaña en los diferentes menús del juego, ya que una vez estemos jugando, lo único que oiremos será el sonido ambiente, nuestras pisadas y alguna que otra voz de los terroristas. También comentamos que cada arma suena diferente y única, y por el sonido podremos saber que arma llevan nuestros compañeros o el propio enemigo. En lo que refiere al control, no se ha incluido ninguna mejora o cambio. Manejamos la vista con el ratón, y con el teclado nos moveremos y utilizaremos el resto de comandos para que nuestro equipo obedezca.

Esto no es un Counter...

Para aquellos que piensen y no conozcan este juego, que es un Counter Strike, se equivocan. Aquí manejamos a un equipo de hasta 8 personas, y tenemos la posibilidad de jugar o simplemente ver como nuestros hombres siguen la planificación antes realizada. Otro detalle muy a tener en cuenta es que en CS puedes ir contra 3 o 4 terroristas y hacer la matanza del día y salir sin un rasguño. Aquí, si no vas con suma cautela y con el silenciador puesto, duras menos que un caramelo en la puerta de un colegio. Es muy difícil acabar una misión sin que ninguno de tus hombres esté herido o muerto, así que eso os debería hacer una idea de lo poco práctica que es utilizar la táctica Rambo.
Como viene siendo habitual, cuando nos cansemos o acabemos de jugar el modo historia, podemos repetir dichas misiones como las hemos jugado, o variando los objetivos, como ya pasaba. Por ejemplo, podemos jugar un mapa pero de tal manera que tengamos que neutralizar a todos los terroristas, que previamente hayamos querido introducir en el mapa.

En la red

También alarga la vida del producto el juego en internet, ya que es más divertido jugar de forma cooperativa con tus amigos, que no con el ordenador, ya que este tampoco es perfecto y a veces falla. Lo malo de esto es que las actuales conexiones en España hacen de esto una misión de alto riesgo, así que es más recomendable la opción LAN, red local.
Como veréis, las novedades existen, pero ¿tanto como para sacar una tercera expansión? Los incondicionales del género dirán que nunca hay suficiente, pero claro, no todos son incondicionales. El producto, sigue siendo un juego de calidad, pero la falta de novedades sustanciales, pueden echar para atrás al jugador que no es tan acérrimo de la saga.

Makbeth



▲ ¿Una partidita entre rehén y rehén salvado?



▲ Como podéis ver este Rainbow6 está un pelin....¿cagao?



▲ Aquí un maloso mordiendo el polvo.

▲ ¿Vamos a cenar al chino amiguete?

Requerimientos Mínimos: Pentium II 266 Mhz o equivalente, 64 Mb RAM, Memoria RAM 64Mb, Tarj Grafica 16Mb, Espacio en disco 500 Mb. Multijugador, sí: TCP/IP

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	7	Los escenarios son muy realistas, buen diseño de personajes.
MUSICA Y FX	8	Buena música y bastante bien el sonido de las armas.
CONTROL	7	El control de equipo es lo que supone una mayor dificultad.
INNOVACION	5	El punto más débil, ya que estamos acostumbrados a nuevas misiones.
JUGABILIDAD	7	Puede llegar a frustrar la puntería de algunos terroristas.

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno: La sensación de llevar a tu gente al objetivo marcado es genial. Cantidad de armas para elegir y misiones reales.

Lo malo: La complicación de algunas misiones y la puntería de algunos terroristas que pueden llegar a frustrar.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,8

1 jugador
multi: si

1 x CD

Distribuidor Cryo
Desarrollador Kalisto

Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras

PC

NEW YORK RACE

Corre con el 5º elemento

Como sabe todo el mundo El Quinto Elemento ha sido una película que nos ha sorprendido a todo el mundo, ya que representaba un futuro muy avanzado tecnológicamente. Ya que la recreación a través de un estilo Blade Runner del New York en el año 2.215, que cuenta con infinidad de niveles de tráfico tanto horizontal como verticalmente, ha dejado a muchos con la boca abierta. Y especialmente, ¿Quién no recuerda en la película esa escena en que Bruce Willis, conduciendo un taxi era perseguido por la policía a través de todos los niveles de la ciudad?

Pues bien, ahora Kalisto te propone que te pongas a las manos del mismo taxi que conducía Bruce Willis y te prepares para vivir la carrera más apasionante de toda tu vida, a través de todos los niveles de New York, pudiendo correr a entre los rascacielos más impresionantes, esquivar la circulación incordiante de esas zonas y poder sentir por un momento lo que sintió Luc Besson mientras filmaba la película.



▲ Los rascacielos, son los edificios emblemáticos por los que podrás circular.

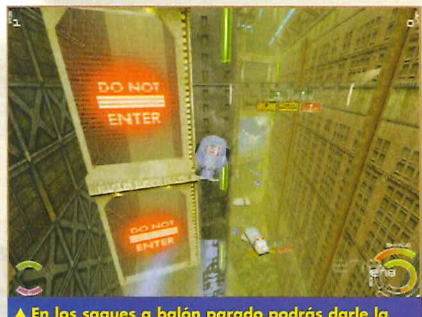
Aquí el que no corre, vuela

El concepto del juego es sencillo, adentrarte en una carrera de coches voladores a través de circuitos estructurados por niveles de altura, en los cuales tendrás infinidad de obstáculos que esquivar y caminos para elegir. Empezarás jugando con el taxi protagonista de la película y deberás ir ganando carreras para ir desbloqueando tanto otros coches como circuitos. Cada circuito aprovechando la estructuración por niveles te dará a elegir distintos caminos por los que llegar a la meta y así obtener unos circuitos no lineales, teniendo en cuenta que a lo largo de algunos trayectos deberemos repostar y multitud de cosas más.

Pero no todo iba a ser perfecto, es una pena que no podamos circular por New York a nuestro gusto porque sólo tendremos a nuestra disposición algunas zonas concretas de la ciudad, como son: Los Rascacielos, China Town, las Calles Medias y el Distrito Tortuoso. Observando así que tan sólo han querido representar lo más emblemático de la megápolis.

Gráficos muy aceptables

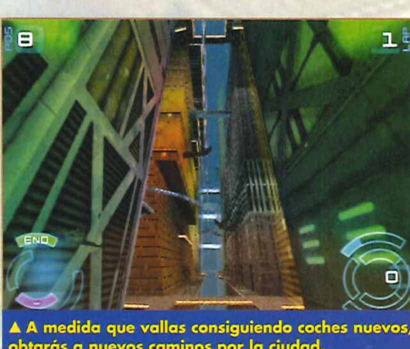
Hablando del tema gráfico cabe decir que New York Race cuenta con una buena calidad, tanto en los vehículos como en el escenario. Los primeros están fielmente reproducidos con respecto a sus homónimos en la película y en algunos de ellos con poca apreciación de pixelado. En los escenarios tendremos todo tipo de detalles como carteles publicitarios,



▲ En los saques a balón parado podrás darle la potencia y efecto que tu quieras.



▲ Al principio podrás recorrer las calles de NY con el taxi del tio Bruce Willis.



▲ A medida que vallas consiguiendo coches nuevos, obtarás a nuevos caminos por la ciudad.

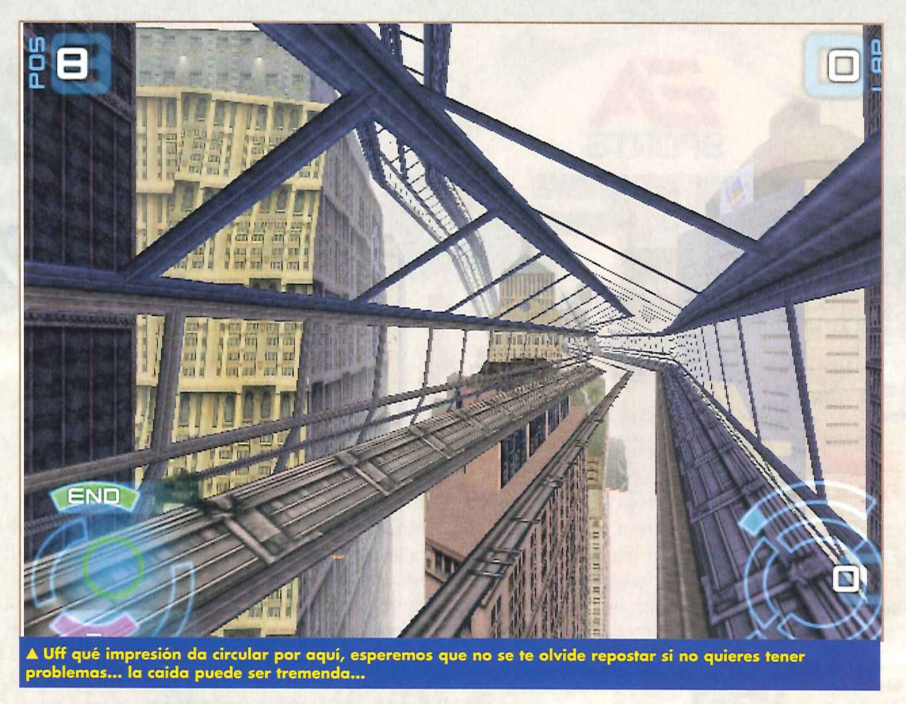


▲ No te confundas, esta vez los taxis van por el aire y tienes distintos niveles.

ascensores en movimiento o distintos logotipos gigantes como la hamburguesa del centro comercial contra la que nos estrellaremos muchas veces.

Como no era de extrañar en todo buen juego de carreras y más de carreras futuristas, podremos contar con distintos extras, power ups o bonificaciones que además, siendo la línea del título, estarán representados por los cinco elementos de la película: Agua, fuego, aire, tierra y el tan fantástico quinto elemento. Cada uno de los elementos representa un objeto diferente como las armas, protecciones y turbos para nuestro vehículo, el quinto elemento es una bonificación especial, contando tan sólo uno por carrera ya que hace efecto al resto de competidores.

A lo largo del juego tendremos para elegir una gran variedad de vehículos, contaremos con más de 30, entre los que se encuentra el ya suficientemente conocido taxi de Korben Dallas, o incluso los vehículos que perseguían a este durante la ya mencionada escena de la película, estamos hablando de las patrullas de policías.



▲ Uff qué impresión da circular por aquí, esperemos que no se te olvide repostar si no quieres tener problemas... la caida puede ser tremenda...

Libertad de movimiento

Para poder tener una gran jugabilidad contaremos con total libertad de movimiento, los vehículos se moverán en todos los ejes, lo que nos ayudará a poder realizar verdaderas piruetas para esquivar la variedad de obstáculos con los que nos encontramos. Además las carreras no serán como si condujeras un carrito de la compra, serán carreras de vértigo teniendo, siempre que no te estrelles, el marcador de velocidad por encima de los 500 Km/h.

A pesar de todo esto hay que mencionar la complicación de manejar el vehículo, ya que tendremos que usar demasiados botones para lo que una carrera a tanta velocidad conlleva. Es por esto que nos costará un poco al principio llegar a controlar plenamente el vehículo y a veces incluso deberemos hacer auténticos malabares con los dedos para poder pulsar los botones necesarios para no darnos el mayor golpe de nuestra vida. Si tienes un joystick o un pad de control, este es el momento de usarlos.

Lo normal en estos casos

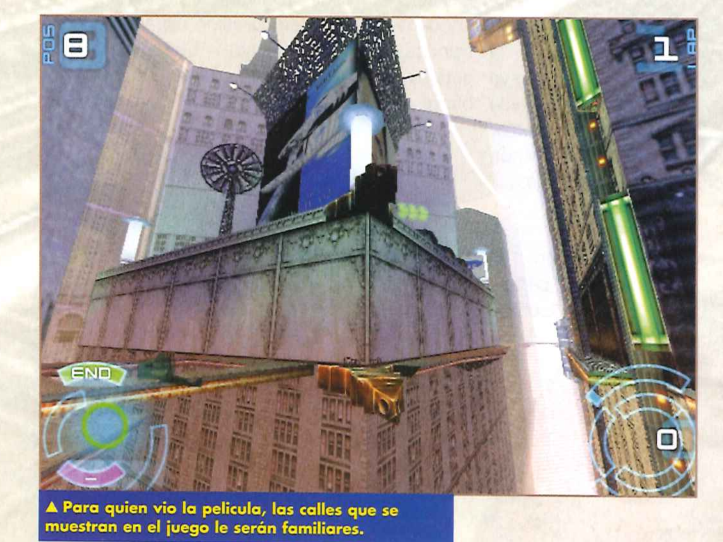
Los modos de juegos con los que contamos son variados, tendremos el modo solo, modo campeonato, carrera rápida, contrarreloj y el modo eliminador, en el cual el último vehículo que llegue al checkpoint queda eliminado. Además dentro de la zona multijugador contaremos con los modos campeonato y eliminador, el cual nos permitirá competir hasta ocho jugadores.

Algo que no nos ha gustado mucho es el sistema de desbloqueo de coches y circuitos, la opción de poder elegir nada más empezar un solo coche y un solo circuito teniendo que ir superando pruebas y ganando carreras, nos parece más de un estilo consola que para los PC´s.

Resumiendo

Si te gustó la película y en especial te sentiste emocionado durante la persecución policial, te recomiendo que escojas este título que va a merecer la pena ya que transmite todos los sentimientos y la emoción que se pusieron durante el rodaje de la película, y la sensación de velocidad que da correr a más de 500 km/h con un coche volador, una sensación que puede que no la vivas en tu vida real, aunque nunca se sabe.

Miguel A. Segovia "Paran0ic0"



▲ Para quien vio la pelicula, las calles que se muestran en el juego le serán familiares.

Requerimientos mínimos: Pentium 200 Mhz, 32 Mb RAM, CD-ROM 4x, 700 Mb de Disco Duro.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	9
Bastante buenos y expresan exactamente el concepto de la película.	
MUSICA Y FX	8
Contiene el mismo estilo que la película.	
CONTROL	8
Demasiados botones para carreras de altos vuelos. Puede controlarse.	
INNOVACION	8,5
No existía ningún juego de carreras basado en el 5º elemento.	
JUGABILIDAD	8
Libertad total de movimiento, pero falla en la poca elección inicial.	

Interes

1ª HORA | 1º DÍA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

La sensación de velocidad y los buenos gráficos.

Tiene muy poca elección de vehículos y circuitos al inicio.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

1 jugador
multi: si

1x

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador EA SPORTS

Fecha de salida Disponible
Tipo Deportes

PC



El fútbol en tus manos

Como cada año Electronic Arts saca su saga de juegos deportivos entre los que se encuentra un título ya suficientemente conocido como es FIFA. El reto para la gente de EA es superarse cada año haciendo un juego más realista y adictivo. Os preguntareis si este año lo han conseguido, pues estaros atentos a las siguientes líneas donde os contaremos todo.

Gráficos de "Alto Standing"

Algo en lo que se ha caracterizado siempre FIFA es en el nivel de detalle gráfico que sigue siendo sin duda el mejor hasta el momento. Podremos apreciar unas caras más realistas que nunca, los peinados de los jugadores e incluso accesorios propios de cada jugador. Los estadios con los que cuenta FIFA son réplicas de los reales, teniendo todo tipo de detalles. Dentro de los campos en cada partido podremos ver a la hinchada con banderas de sus equipos, a los policías que mantienen el orden e incluso a los cámaras de televisión que enfocarán con su objetivo allí donde esté la acción o el balón. El modelado de los árbitros es distinto y los equipos llevarán cada uno su insignia y publicidad según corresponda en la realidad, incluso tendrán las marcas en las zapatillas.

Excelente localización

Los comentarios como ya es habitual están realizados por dos grandes periodistas deportivos, que son Manolo Lama y Paco Gon-zález.
Disfrutaremos escuchando a Ma-nolo retransmitiendo tu partido como si de uno real se tratase, gracias a sus frases espontáneas y al buen encadenamiento de cada una. Refiriéndonos al tema musical cabe decir que los amantes de la música electrónica están de enhorabuena, ya que prácticamente la totalidad de la música se ha sacado del recopilatorio "Ministry of Sound" a pesar de que la canción de introducción sea del grupo GorillaZ. El ambiente en el terreno de juego es muy realista con sonidos grabados de campos de fútbol reales, escucharás a todas las hinchadas de los distintos equipos dar aliento a sus equipos favoritos o abuchear al contrario cuando algo no beneficie a su equipo.

Cambio total en la jugabilidad

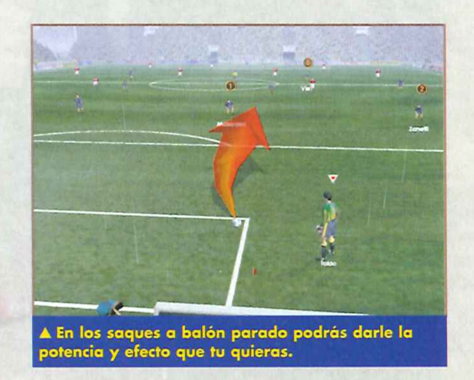
La novedad que más destaca en el juego es el nuevo sistema de pases abierto. Gracias a este método de juego podremos hacer jugadas que antes eran imposibles como paredes o pases al hueco, siendo estos algunos de los nuevos movimientos especiales que podremos hacer. Tendremos un botón con el cual conseguiremos que nuestro jugador haga un pase al jugador más cercano para que en cuanto le sea posible nos devuelva la bola, es decir una pared, esta táctica es muy buena para librarte de los defensas y poder quedarte sólo ante el portero. Además como tendremos que indicarle la dirección y fuerza al disparo o pase ya no será valida la táctica de la jugada infalible, esa que podíamos estar utilizando durante todo el partido y con la que conseguíamos goleadas.

Gran mejoría en la IA

Para ayudarte en el desarrollo del partido se ha mejorado la IA de los jugadores controlados por la CPU estén en tu equipo o no. Cuando estés en posesión del balón, los jugadores más adelantados te podrán pedir el balón levantado el brazo y significará que están preparados para desmarcarse, además el desmarque se te indicará con una estela de colores que irá dejando tras de sí el jugador desmarcado; en ese preciso momento podrás optar por pasarle el balón para así iniciar una jugada de ataque. También se ha mejorado la IA en la estrategia de equipo, los jugadores ya no dejarán a un sólo jugador en el ataque, sino que los demás irán a apoyarle tanto para rematar como para hacer una jugada preparada.
Con los tres distintos niveles de dificultad con los que cuenta, podremos adaptar el juego según nuestra habilidad con él. Pero esta vez no será tan fácil marcar goles, porque ahora no es posible encontrar una jugada infalible que siempre te funcione. Cada jugada será completamente diferente, ya que deberemos indicar una potencia al disparo y este no irá directamente a la bota de tu compañero, sino que ahora serás tú quien tenga que ir a por la bola. Lo único que todavía falta por mejorar es la IA del portero que todavía a veces hace salidas raras.

Donde, como y con quien

Una característica que da nivel al juego, y que viene siendo ya clásica en todas las entregas de la saga, es su gran número de licencias oficiales, este año contamos con más de 75 licencias de selecciones y de 16 ligas, entre las que se encuentran la Primera División española, la LNF francesa o la Major League Soccer estadounidense. También cuenta con la licencia oficial de la FIFPro con la que incluye todos los



▲ En los saques a balón parado podrás darle la potencia y efecto que tu quieras.

nombres y atributos de las asociaciones pertenecientes a FIFPro.
Contaremos también con un editor de jugadores, equipos y competiciones que nos dará la opción de elegir un jugador de cualquiera de los equipos disponibles y cambiar todo tipo de atributos; podremos ponerle un nombre, cambiarle el número del dorsal, modificar también el aspecto físico como el color o tipo de pelo, la altura e incluso si es zurdo o diestro.
Los modos en los que podremos jugar son: modo amistoso, clasificación, temporada, torneo y multijugador. El modo amistoso es tan simple como elegir equipos y a disfrutar del buen fútbol. Para el modo clasificación deberás elegir una selección internacional e intentar clasificarte para la Copa del Mundo 2002 en Japón y Corea. Con el modo temporada tendrás que elegir un club de entre las 16 ligas existentes, o de la que tú mismo hayas creado para poder competir por los títulos de liga y copa. En el modo torneo podrás elegir entre algunas de las competiciones de Copa más duras, aunque algunas deberás desbloquearlas teniendo éxito en la Clasificación de la Copa del Mundo.

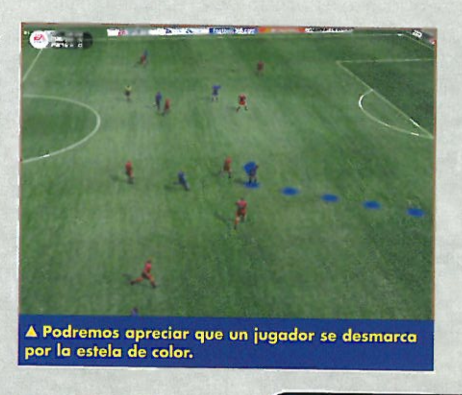
Nada es perfecto

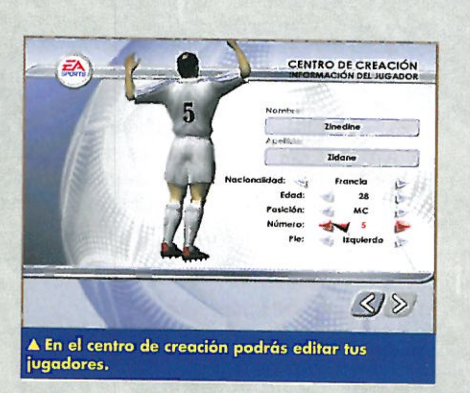
Hasta aquí se podría decir que todo han sido los puntos buenos del juego, pero también tiene sus fallos, he aquí algunos. Han cometido pequeños fallos que no influyen en el desarrollo del juego como colocar a Roberto Carlos de lateral derecho cuando en realidad es lateral izquierdo, o el cambio de dorsal entre Raúl y Morientes poniéndoles el 9 y 7, cuando son 7 y 9 respectivamente. Otros fallos encontrados que perjudican el aspecto visual son algunos fallos de cámara o en algunas celebraciones de gol el posicionamiento de los jugadores cuando se apoyan sobre el banderín o hacen el gesto de abrazarse no es correcto.

Conclusiones

A pesar de no ser lo más novedoso del mercado, ni el año en el que más cosas han cambiado, si hay que decir que supera en algunos casos a sus predecesores y gracias a su nuevo sistema de pase abierto nos dará una visión distinta de lo que FIFA nos ha dado durante estos años con respecto a su jugabilidad. Si eres de los que te gusta que el juego no sea pan comido y tengas que currártelo un poco para conseguir ser el campeón, te recomiendo que te compres la versión de este año porque sin lugar a dudas será el mayor reto de todos los FIFA sacados hasta ahora. Por lo que no te lo pienses más y vete ahora mismo a comprar el que es sin lugar a dudas el mejor juego de fútbol de PC para estas navidades.

Miguel A. Segovia "Paran0ic0"

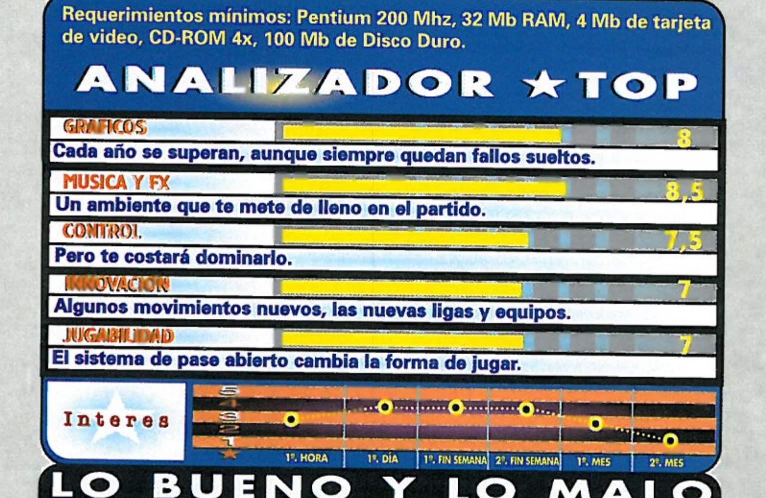

▲ Podremos apreciar que un jugador se desmarca por la estela de color.



▲ En el centro de creación podrás editar tus jugadores.


▲ Las protestas y presiones en la tanda de penaltis te pueden poner nervioso.


▲ Al marcar un gol lo vas a celebrar, pero los del equipo contrario parece que no.



Excelente localización al castellano. Los gráficos y la mejora de jugabilidad.

Las tácticas pueden resultar liosas pero llegaremos a aprender.



1 jugador
multi: si

2x

Distribuidor EA Games
Desarrollador Sonalyst.

Fecha de salida Disponible
Tipo Simulación

PC



¡¡DICIEMBRE ROJO!!

Tras muchos meses de espera, por fin llega a nuestras manos Sub Command la continuación del aclamado 688(i) Hunter/Killer juego que, rápidamente se convirtió en el mejor simulador de submarinos de la historia. Sin embargo, lo primero que llama la atención es que EA Games una vez más se haya arriesgado a lanzar al mercado uno de esos títulos catalogados como de "alto riesgo comercial". En numerosas ocasiones se comenta que las distribuidoras únicamente lanzan al mercado aquellos productos que aseguran un volumen de ventas bestial, independientemente del si el juego es bueno o no. Esto, lógicamente, lleva a los clásicos comentarios que afirman que la industria del videojuego ha perdido su carácter "romántico" o de "mercado especial". No obstante, EA ya demostró con 688(i) (que por cierto, se ha convertido en un juego de culto) y ahora y una vez más, que nunca se debe generalizar y que en la industria del videojuego siempre habrá lugar para los grandes juegos al margen de cifras de ventas y demás datos económicos. Después de esta breve reflexión lo primero que debemos hacer es felicitar a los chicos de EA por haberse arriesgado por segunda vez con el comercialmente dudoso pero espectacular género de los simuladores de submarinos.

Diferencias desde un principio

La pregunta lógica que os estaréis haciendo todos los veteranos de 688(i)es: ¿Superará Sub Command a su predecesor?. La respuesta es que no solo lo supera sino que más bien establece una nueva dimensión en el género como ya hiciera su antecesor. Para los capitanes novatos, comentar que Sub Command es un juego de simulación de combate submarino que nos pone a los mandos de los tres mejores navíos de caza submarina que existen, es decir, el clase Los Angeles 688(i), el clase Seawolf de la marina Norteamericana y el clase Akula II de la marina de la Federación Rusa.

En Submarine Command vamos a poder jugar misiones sueltas de lo más variado, además cada una de ellas está diseñada para aprovechar al máximo las características de un submarino específico. También contaremos con unas valiosísimas misiones de entrenamiento que no obstante se hacen algo incompletas, dado que el número de parámetros a manejar es extenso. Como era de prever existe un modo campaña para cada uno de los tres submarinos, este es uno de los puntos fuertes de SC ya que no solo nos permite ponernos a los mandos de un temible Akula II sino que también nos permite afrontar la campaña desde el punto de vista de la Federación Rusa. Este es un detalle de valor incalculable para los fanáticos del género ya que nos da un nuevo punto de vista con respecto a un posible conflicto entre ambos países, además de "humanizar" un poquito al archienemigo de todo juego de guerra que se precie. La verdad, es que si no fuera por estos detalles presentes en tan pocos juegos uno acabaría considerando a las fuerzas armadas rusas más como una especie de marcianos invasores que simplemente como el bando contrario. Como aspecto negativo, destacar que las campañas no son dinámicas, pero felizmente tampoco se puede considerar que sean estrictamente "enlatadas", esto se traduce en que los objetivos de las misiones de cada campaña no variarán, pero lo que si variará será la posición de las fuerzas enemigas si repetimos una misión en concreto, también existen una serie de factores que, aunque no afectarán al objetivo final de la campaña, si cambiarán el hilo argumental entre cada misión y harán que la siguiente sea aún más difícil si no hemos observado estos factores. Esto se traduce en que, tanto en las misiones individuales como en el modo campaña, vamos a contar siempre con uno o varios objetivos críticos que tendremos que cumplir forzosamente para acabar con éxito la misión, y con una serie de objetivos secundarios que si conseguimos cumplir, o bien facilitarán nuestra siguiente misión o bien facilitarán un acercamiento más rápido a la deseada victoria final. Quizá el elemento a priori más negativo sea la coincidencia absoluta entre las misiones del modo campaña, tanto si elegimos el imponente Seawolf como si elegimos el ya un poco



▲ En esta pantalla decides la configuración del armamento y la carga de los tubos de lanzamiento.



▲ Aprender a manejar bien el sonar es vital, no solo para orientarte sino para localizar e identificar posibles amenazas.

veterano clase Los Angeles. Sin embargo esta excesiva similitud se desvanece por completo una vez jugada la campaña americana hasta su final con ambos submarinos, ya que las diferencias entre ambos buques son tan grandes que se constituyen por si mismas en un elemento enormemente diferenciador. Por otra parte contamos con la posibilidad de crear partidas multijugador de hasta ocho capitanes. Esta opción, dadas las características de SC, puede convertirse fácilmente en uno de los elementos más potentes del juego si tenemos en cuenta que las variables entre ocho capitanes humanos pueden extenderse casi hasta el infinito. Por último cabe destacar uno de los editores de misiones más sencillos, completos y rápidos de manejar que hemos visto desde el lanzamiento de Operation Flashpoint. El editor nos permite crear todo tipo de misiones y junto con el modo multijugador se convierte en el segundo elemento que convertirá a SC en un residente a muy largo plazo de nuestro disco duro. Por poner un ejemplo de las capacidades del editor, ¿Os imagináis un submarino ruso defendiendo las costas del sur de España de un ataque de la flota Británica?



▲Este es el panel principal de control desde donde se controla la profundidad, la velocidad, potencia del motir, (ya sabes, aquello de avante toda), inclinación... en fin, todo el manejo de la nave.

Un apartado gráfico sorprendente y un interfaz inmejorable

En primer lugar cabría destacar que SC como todo buen simulador no es un simple mata-mata y que tendremos que cumplir, aparte de la obligación lógica de cualquier capitán en tiempos de guerra de hundir los buques enemigos tanto de superficie como submarinos que se nos ordene con multitud de misiones de lo más variado, como por ejemplo infiltrarnos en un puerto enemigo y desplegar un comando de operaciones especiales, recuperar un satélite espía hundido en la Antártida, salvamento de pilotos derribados, minar la bocana de un puerto, atacar objetivos de tierra, detectar a un buque enemigo y seguirlo durante un tiempo determinado sin que este a su vez ni su escolta nos detecten y un largo etc. De hecho en la práctica hay misiones en las que para alcanzar un éxito total deberemos conseguir no disparar un solo torpedo ni ningún otro tipo de arma hasta el final de la misión. Curiosamente, este tipo de misiones resulta mucho más estresante que las simples misiones de ataque o defensa, (si habéis visto La caza del Octubre Rojo sabéis de que estoy hablando).

Un aspecto que ya desde un primer momento planteó numerosas dudas entre la prensa, era el de cómo se iba a reflejar el apartado gráfico en un género que en la realidad no cuenta prácticamente con elemento visual alguno, ya que únicamente contamos con el periscopio, elemento que para ser eficaz requiere estar a una distancia muy corta del objetivo y dado que en la guerra submarina moderna los elementos de detección electrónica juegan un papel crucial, el periscopio pierde cada vez más el protagonismo que tuvo durante la segunda guerra mundial. Bien, los chicos de Sonalysts han alcanzado una de esas raras soluciones que consiguen contentar a todo tipo de jugadores. Esta solución no es otra que mostrar como pantalla principal la carta de navegación, en donde vemos en todo momento una serie de datos esenciales como nuestra posición, las diferentes profundidades marcadas por diferentes tonalidades, las zonas de tierra extensamente detalladas, la ventana de contactos en el margen superior izquierdo y demás elementos capitales. En la parte inferior de la pantalla, contamos con una barra de tareas que nos indica la velocidad, rumbo, profundidad bajo la quilla, profundidad actual, un reloj y el indicador de compresión de tiempo (como en todo buen simulador podremos hacer que el tiempo pase bastante más rápido cuando estemos en momentos de la misión excesivamente tranquilos). Esta barra también nos da acceso a un desplegable a través del cual podemos acceder a los paneles de control de los diferentes elementos vitales para el buen


▲ En las situaciones de combate, tenemos la opción de contemplar la acción desde una vista externa.


▲ Aquí podeis comparar el tamaño de un clase "Los Angeles" con un monstruoso Akula II ruso.


▲ El mapa te ayudará a saber en todo momento donde se encuentra el frega.

signated DEPTH 0107 m COURSE 049 TIME
KEEL 00030 m SPEED 01 kts 08:00

funcionamiento y detección de objetivos del submarino como son el panel de control de la nave, el radar, la sala de radio/ESM, el TMA (análisis de objetivos en movimiento), el periscopio/estadímetro, el equipo de control de fuego y la opción para volver a la carta de navegación. Es precisamente aquí donde se ha situado la inteligente solución que nos proporciona Sonalysts; en la esquina superior derecha de la pantalla tendremos una ventana de gráficos 3D, en la que veremos los contactos que hayamos detectado. Es más, podremos posicionar la cámara en cualquier contacto para observarlo mejor, siempre y cuando tengamos la opción de "mostrar la verdad" activada. Si estamos jugando sin activar esta opción solo veremos un wireframe con forma esférica en 3D que solo se tornará en "algo" es decir, un buque, un submarino etc. cuando sea identificado por nosotros mismos en base a los medios de los que disponemos. También para los más aficionados al arcade podremos ver los gráficos 3D a pantalla completa y aquí será cuando nos llevemos la sorpresa. Nos encontramos con unos gráficos dignos de cualquier arcade 3D de los últimos tiempos, un aspecto que nos ha sorprendido muy gratamente. Por tanto, si contamos también con la opción de eliminar por completo el entorno 3D y quedarnos solo con la carta de navegación y los paneles de control, opción que será la más deseable para los puristas, nos encontramos con opciones gráficas para todo tipo de jugadores.

Cada uno de los elementos de control antes citados constituye prácticamente otro juego en si mismo, así que podéis imaginaros que no entremos en detalles ya que esto se convertiría más en una guía que en una review. Simplemente decir, que llegar a controlar a la perfección cada uno de los elementos de los que consta cada uno de los tres submarinos sin tener una mínima experiencia previa puede llevar meses. No obstante que nadie se asuste, ya que aunque el nivel de dificultad de SC es muy elevado podemos hacer muy progresiva su curva de aprendizaje y rebajar la dificultad convirtiéndolo casi en un mata-mata de submarinos.

Diferencias reales y un sonido perfecto

Las diferencias entre los tres submarinos que vamos a manejar en SC no se limitan únicamente a un factor visual o de diferentes diseños, como antes mencionábamos. Las diferencias van mucho más allá, los tres submarinos tienen diferentes velocidades y lo que es aún más importante, estas diferencias quedan patentes a la hora de producir el famoso cavitaje, efecto por el cual las hélices del submarino comienzan a generar unas ruidosas burbujas que nos harían visibles incluso para un atunero. Sin embargo, quizá donde mejor queden plasmadas estas diferencias sea en el armamento y capacidad de fuego de cada nave. Curiosamente, el submarino que mejor resultado global ofrece es el clase Akula II, lo que resulta sorprendente para ser un juego desarrollado por un equipo americano.

En cuanto al apartado sonoro, cabe destacar un aspecto negativo que, sorprendentemente, no son las voces del juego, sino su manual completo que encontramos muy bien presentado en uno de los CD. La verdad, resulta un tanto exasperante "empollarse" un manual de mas de 200 páginas altamente técnico y en inglés. En lo que respecta al resto de elementos sonoros del juego no es que sean ni buenos ni malos, simplemente son tan realistas como puedan serlo cualquiera de los aplicados en una buena película de submarinos. En este aspecto el trabajo es soberbio, la banda sonora de ambientación muy bélica también contribuye en gran medida a meternos de lleno en el ambiente de guerra de Sub Command.

Como conclusión solo nos queda decir que estamos ante un título de culto al que no deberían ni acercarse los amantes del mata-mata, pero que sin duda alguna y al igual que su antecesor pasará a la historia de los imprescindibles del género de la simulación, sin mencionar que hoy por hoy, no existe un simulador de submarinos dotado de una calidad ni tan siquiera similar.

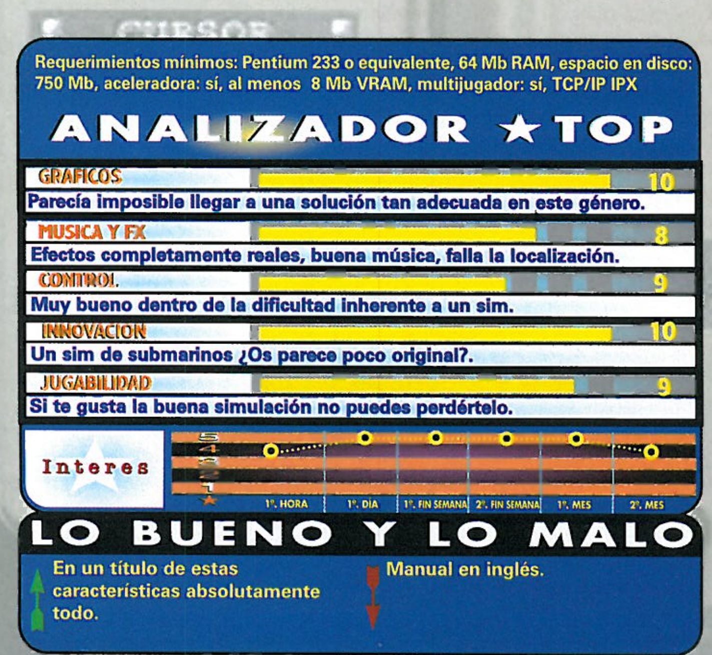
Carlos "Eicke" Magaña



▲ También contaremos con la obción de usar los famosos misiles de crucero "Tomahawk"



▲ H-5...agua. B-3...tocado. B-4... hundido. No es el juego de los barquitos, esto es mucho más serio.

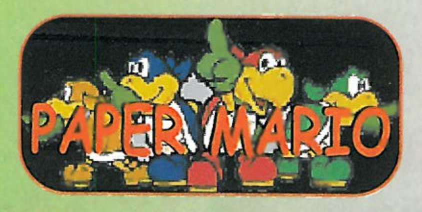


PUNTUACIÓN FINAL: 9,2



▲ Cada submarino tiene su propio panel de control, tendrás que acostumbrarte a ello, pero las bases de todos siempre son las mismas, como en la vida real.





EL HÉROE HA VUELTO

Si hay un personaje que resiste al paso del tiempo y que ha hecho grande a Nintendo durante todos sus años de existencia, ese es el carismático Mario. Con grandísimos juegos como Mario Kart o el ya legendario Super Mario Bros, nuestro héroe venido del mundo de la fontanería se ha sabido ganar la confianza de todos con entretenimiento, humor y unos buenos acabados de todas sus aventuras.

Ahora le toca el turno a Paper Mario, una historia en la que Mario tendrá que volver a hacer frente al malvado Bowser y sus secuaces para restablecer el orden en el reino de los champiñones. El caso es que Bowser ha robado la Varita Estelar, un objeto que tiene el poder de conceder todos los deseos y que los Espíritus Estrella utilizaban para preservar la paz en el mundo. Con esta varita Bowser no tiene rival, e incluso es capaz de ganar a Mario, algo que hasta ahora había sido imposible.

Para ayudar a la princesa y a los habitantes de la tierra de los champiñones, el objetivo de Mario será derrotar a Bowser, arrebatarle la varita y devolvérsela a los Espíritus Estrella para que reine la paz en el mundo.

Al principio será imposible porque el poder de nuestro enemigo comparado con Mario es infinitamente superior, por lo que hay que ir adquiriendo fuerza y práctica en la batalla hasta reunir la experiencia necesaria para derrotar al tirano de Bowser.

Paper Mario no es un juego al estilo clásico de las aventuras de este personaje, que consisten normalmente en avanzar por fases y derrotar a los enemigos con armas o saltando sobre ellos. Ahora, aunque hay que seguir superando niveles de una forma similar, para derrotar a todo el que se nos ponga por delante existe un novedoso y original sistema de combate por turnos al estilo Final Fantasy, aunque salvando las distancias claro está, con una dinámica mucho más sencilla y práctica. Una idea curiosa pero que a la larga se vuelve cansina porque hay que combatir por turnos en todo momento, y esto hace que el juego se vuelva algo lento y pesado.

A excepción de las batallas, el resto del juego es muy parecido a lo que veíamos en otros Marios, es decir, clásicas fases en las que hay que coger todas las monedas, todos los objetos, hablar con todo el que nos lo permita y acabar con los enemigos que se nos pongan por delante. La diferencia es que aquí coger cien monedas no nos va a dar una vida más, sino que subirá nuestro nivel de fuerza, algo que nos hará mejores en los combates.

Al lado de Mario en esta misión van a estar una serie de personajes que ya conocíamos por otros juegos, como su hermano pequeño y mejor amigo Luigi o la Princesa Peach, la querida y adorbale princesa del Reino Champiñón que es el objetivo constante del malvado Bowser. Otros personajes muy importantes son los espíritus Estrella, que han sido secuestrados y se aparecerán en nuestros sueños para animarnos y darnos pistas en el camino a su rescate. Y muchos más personajes que encontraremos durante el juego y con los que charlar cuando estemos metidos en algún apuro, como las clásicas tortuguitas, champiñones,...

A la cabeza de nuestros enemigos está el Rey Bowser, que quiere convertirse en el dueño del mundo con ayuda de la varita estelar. Junto a él estará la bruja Koopa para atormentar a Mario y sus amigos con su magia.

La característica principal de las batallas en Paper Mario es que se ataca por turnos, y pueden ser luchas individuales o por equipos. No son batallas tan complicadas como las de otros juegos como Final Fantasy, sino que son más sencillas, aunque se hace algo aburrido esta clase de combates para derrotar hasta al más insignificante de los enemigos. Una clave durante las batallas consiste en dar el primer golpe para entrar en la lucha atacando el primero. Se pueden utilizar muchos tipos de ataque, desde el simple salto de Mario a la cabeza del rival hasta el martillazo o la invocación de los espíritus Estrella. En este tipo de juegos es normal que los objetos que nos vayamos encontrando sean muy importantes, como vidas, salud, puntos, potencia. En Paper Mario destacan las medallas, que son objetos exclusivos que nos van a dar una serie de habilidades especiales para las batallas.

Gráficamente, estamos hablando de un juego que conserva todas las características visuales de los Mario existentes aunque con una pequeña excepción. Todo el mundo en el que se desarrolla la acción es tridimensional pero los personajes son planos. Cuando alguien se da la vuelta nos damos cuenta de que son más finos que una hoja de papel, no tienen perfil. ¿Comprendéis ahora lo de Paper Mario?



▲ Parece quie el tío Mario está más peleón que nunca...

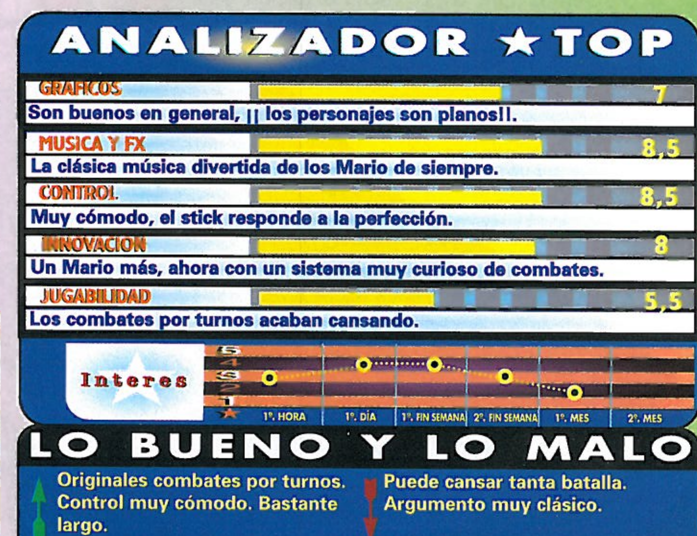
Controlar a Mario no supone ninguna complicación y es bastante bueno el uso del stick en este juego. La música es la clásica en las aventuras del mítico héroe de Nintendo: sintonías muy animadas y efectos de sonido que resultan bastante cómicos en muchos momentos.

Paper Mario es un juego con un desarrollo muy parecido a otras aventuras de este personajillo pero con una diferencia muy importante: un sistema de batallas por turnos del estilo de juegos como Final Fantasy pero mucho más sencillo de manejar y algo más cómico. Lo malo es que lo tenemos que utilizar hasta con el enemigo más pequeño, por lo que podemos acabar cansándonos. Además, tiene un nivel bastante bueno técnicamente.

Javier Sánchez Quero



▲ La verdad es que se han potado con el stick, resulta bastante cómodo y eso se agradece.



PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador | 1x | Distribuidor Proein | Desarrollador Rockstar | Fecha de salida Disponible | Tipo Acción/Conducción | PS2 PlayStation 2

GRAND THEFT AUTO III

Diversión para mañores de 18 años

No siempre son las compañías más grandes y famosas las que se dedican a sacar los juegos de mayor calidad y diversión. En esta ocasión, una empresa como Rockstar ha sido capaz de ofrecer un producto que nos ha encandilado por la cantidad de detalles y experiencias que nos ofrece. Si tienes buena memoria, conocerás los anteriores productos de la saga Grand Theft Auto, realizados para la primera Play. Eran juegos en dos dimensiones y vista cenital en los que asumías el papel de un matón y se te iban asignando misiones. En esta ocasión, el contexto es parecido, aunque las diferencias son notables.

Lo primero que te queda después de jugar a este juego por primera vez, son unas ganas tremendas de volver a encender la consola para repetir la experiencia. Nada más coger el mando, te verás en una gran ciudad completamente desconocida, manejando un personaje que en el fondo tiene cara de buena persona, y sin poderte imaginar lo que te espera por delante: toda una experiencia mafiosa.

▲ Cuidado majete, te estoi apuntando y no creo que falle...

Ojo con la edad

Antes de seguir, me gustaría aclarar que este juego es para mayores de 18 años como se indica en la caja, y por una vez, creemos que esta recomendación está más que justificada, y si no ya lo verás según sigas leyendo este análisis.

Tu misión será ponerte en la piel de un personaje anónimo que se irá encomendando a los mayores mafiosos de toda una ciudad. Tu objetivo será ir cumpliendo las muchas y variadas misiones que te vayan proponiendo. Sin embargo, este juego te ofrece muchas más opciones que te iré comentando poco a poco. Tú aventura comenzará en una casa donde podrás guardar la partida y almacenar un coche; lo primero que debes hacer es buscar en el mapa alguna letra mayúscula que representa el escondrijo de algún "capo" de la mafia. Una vez allí, éste te propondrá una misión que deberás llevar a cabo para poder seguir avanzando en el juego. Estas misiones son muy variadas y entretenidas: te mandarán matar a algún soplón, hacer una entrega de droga, recoger a prostitutas para llevarlas a una fiesta de la policía, acabar con las tríadas chinas, y otras cosas que no se te pueden pasar por la imaginación. Cada misión tiene su atractivo y su dificultad, pero estamos seguros de que todas ellas te van a dejar con la boca abierta. Según vayas completando los deseos de los mafiosos se te irán abriendo nuevos caminos, y podrás ir conociendo a nuevos mafiosos que confiarán en ti y te ayudarán a aumentar tu prestigio como malote en la ciudad.

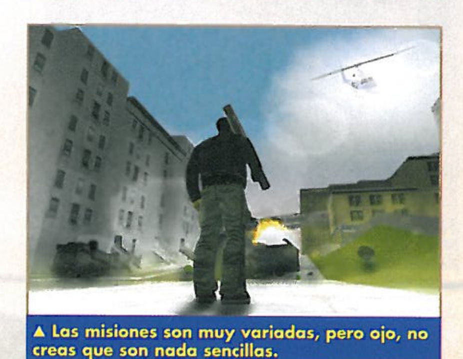
No vayas a pensar que estas son las únicas opciones que te ofrece este genial y divertido producto. Una gran ciudad como la que vas a conocer tiene un montón de cosas que hacer, cada una de ellas más sádica y entretenida. Puedes robar el coche de quién te entre en gana; subiéndote a taxis, ambulancias, coches de bomberos, tendrás la posibilidad de realizar submisiones que ayuden a aumentar los dólares de tu cuenta, que siempre es un factor a tener en cuenta; si consigues robar uno de la poli (algo más dificililllo) podrás dedicarte a pillar malos. No tienes que seguir siempre las misiones que te ofrezcan los mafiosos si no quieres,



▲ Bueno, aunque puedes hacerlo, no asaltes a las viejecitas en el parque.



▲ En esta ocasión tendrás que hacer de malo, malísimo y cumplir los encargos que te hace el padrino di la mafia.



▲ Las misiones son muy variadas, pero ojo, no creas que son nada sencillas.

porque también habrá llamadas anónimas en cabinas telefónicas que te harán encargos. Con todo esto, te puedes imaginar que las opciones de este juego son casi ilimitadas.

¡Qué detallazos!

Más cosas, que todavía me faltan un montón de detalles por destriparte. En la calle tú eres el rey, y puedes hacer lo que té entre en gana teniendo cuidado de no meterte con bandas de mafias, y por supuesto, vigilando que no esté cerca la policía. Puedes robar a la gente, y apalear a tu víctima con un bate de béisbol por si no ha quedado bien reventada. A quién te pite por andar por el medio de la calle dale un buen corte de mangas a la americana, y luego le robas el coche para que no te toque más los... Con el coche circula por donde te apetezca sin tener cuidado de a cuantas personas atropellas, no respetes los semáforos, y destroza el coche cuanto quieras; total, cuando vaya a explotar te puedes bajar tranquilamente y coger otro. De verdad que en este juego no se acaban las opciones.

Tu nivel de vida inicial es de 100 puntos, pero tampoco te tienes que preocupar mucho porque en el fondo nunca te matan. Cuando tu nivel llegue a 0, aparecerás en el hospital y todo volverá a comenzar de nuevo. Cuando no completes una misión porque te pille la policía, podrás repetirla sin problemas, con lo que nunca tendrás que preocuparte por las vidas ni nada de eso. No obstante, y por si no te gusta eso de amanecer en el hospital, existen formas variadas de conseguir aumentar tu vitalidad. Existen cápsulas de vida por la ciudad, aunque también existe una forma muy especial que nos enseñó el tío Alberto el primer día: Consigue un buen "buga", acércate a una "lumi" y espera a que se suba... Llévala a un descampado y espera un poco... A medida que ella "realice" su trabajo, tu vida irá aumentando, aunque tu dinero, como es lógico, disminuirá. No problem, cuando se baje del coche ve a por ella, dale un poco de "jarabe de palo" y recupera tu dinero. Bueno, no pongáis esa cara los de la tele y los periódicos, esto es sólo un juego, hombre; y además queda muy claro que para mayores de 18 años. A ver si van a empezar otra vez con lo de la violencia en los videojuegos y todas esas gaitas...

Todos estos entretenimientos se desarrollan en un escenario completamente tridimensional, con unos gráficos más que logrados, y una banda sonora impecable. Un detalle que nos ha encantado es poder cambiar la emisora de radio del coche que conducimos. Si todo lo que te hemos contado no te ha cautivado, prueba a jugar una vez y ya verás como cambias de opinión. Grand Theft Auto III es lo mejor que hemos jugado en mucho tiempo. Un juego en el que puedes hacer todo lo que se te pase por la cabeza, con una libertad de movimientos y acciones como nunca has visto. Sí, créetelo, es verdad.

Dani López





▲ Aunque eres el rei, no te confíes ni de las bandas callejeras ni de la poli.

1 jugador | 1x | Distribuidor Vivendi Universal | Desarrollador Naughty Dog | Fecha de salida Disponible | Tipo Plataformas | PS2 PlayStation 2



Crash vuelve por los mismos caminos

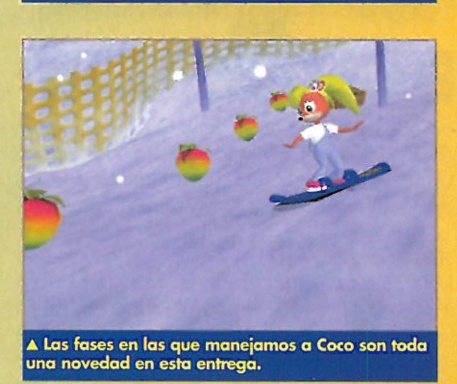
Como es habitual en la época navideña, los personajes más representativos de las diferentes plataformas consoleras salen a la luz para que todos les recordemos nuevamente y no olvidemos que siempre han ocupado un lugar entre nosotros. En Vivendi Universal son conscientes del tirón popular que tuvo la saga antes distribuida por Sony y de la que creímos no volver a saber nunca más. Si nos podemos a analizar la situación, nos daremos cuenta que PlayStation no posee un personaje estrella con el que se pueda unir a su consola. Nintendo posee a Mario, y todos sabemos que Sega siempre ha apostado por el mítico Sonic, sin embargo, Sony nunca ha llegado a apostar de forma definitiva por un personaje que domine con fervor la imagen de sus consolas. Se puede llegar incluso a decir que este papel está repartido entre diferentes personajes, a los cuales se les puede llegar a otorgar esta distinción simplemente por las sagas que han protagonizado en esta plataforma. Spyro el Dragón, Lara Croft, o el propio Crash, son personajes muy representativos en el mundo de PlayStation. Es hora de que Sony busque alguien con quien identifiquemos la consola.

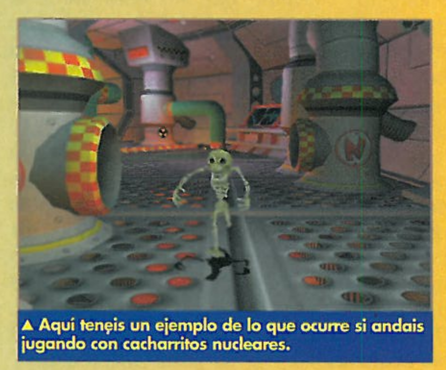
Haciendo historia...

Si estás un poco enchufado y actualizado en el mundo de los videojuegos sabrás perfectamente quién es Crash, pero bueno, como hay algunos despistadillos, os voy a contar un poco sobre este entrañable personaje. Crash Bandicoot es una especie de marsupial que se pasa la vida intentando derrotar de forma definitiva a los más malos de la galaxia. El doctor Neo Cortex y Uka-Uka son sus mayores amenazas. Crash ha protagonizado ya en PSOne una saga de cuatro juegos. Tres de ellos eran bastante similares en cuanto a funcionamiento (no en cuanto a calidad, claro). Eran juegos típicos de plataformas, en los que nuestro personaje debía recoger objetos, derrotar a enemigos, conseguir joyas, etc. Después se desmarcó un poco con Crash Bash; este título, aparecido hace un año, está dedicado al mundo de los minijuegos, y en él podemos competir en originales y divertidas competiciones. No se parecía nada a los anteriores títulos, pero el caso es que la saga de Crash siempre ha gozado de bastante éxito. En esta ocasión, el juego vuelve a llevar el estilo de los tres primeros, y se trata de un típico y genuino juego de plataformas.

La última vez que vimos el pelo a Crash fue en su tercera entrega. En esa ocasión, después de pasar por numerosas calamidades, conseguía por fin derrotar al malvado Neo Cortex y a Uka-Uka, una de las máscaras más malvadas y ambiciosas que se conoce en toda la galaxia. Crash descansa felizmente en una isla en compañía de sus mejores amigos (Coco, su hermana -¿No se llama así uno del Barça?-, y Aku-Aku, el hermano bueno de Uka-Uka). Cuando todo parece que marcha sobre ruedas, un volcán comienza su erupción y comienzan a sucederse extraños sucesos. Por supuesto, detrás de todo esto está Uka-Uka, que ha vuelto a maquinar un plan para acabar con Crash de una vez por todas... En esta


▲ Aquí vemos a Crash dentro de una bola rebotando como si fuera un pinball


▲ Las fases en las que manejamos a Coco son toda una novedad en esta entrega.


▲ Aquí tenéis un ejemplo de lo que ocurre si andais jugando con cacharritos nucleares.


▲ Algunas fases se desarrollan en scroll lateral, como en las anteriores entregas.

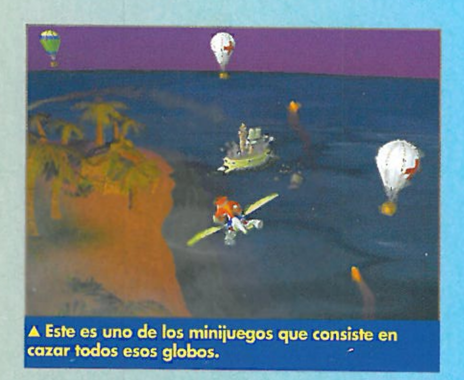
ocasión, Cortex está diseñando una nueva arma secreta de poder devastador, se trata de un nuevo Bandicoot llamado Crunch. Sin embargo, le falta poder para terminar esta obra... es el momento en el que el malvado Uka-Uka libera a las máscaras elementales, que poseen poder suficiente para acabar con todo el planeta.
Estas máscaras libraron una legendaria batalla hace siglos con los antepasados ancestrales. En esa ocasión, los antepasados vencieron al mal y consiguieron encerrar a los elementales con la ayuda de unos cristales. Sin embargo, Uka-Uka ha conseguido liberarles y la paz no volverá al planeta a no ser que seas capaz de encontrar esos cristales de nuevo... y vencer a Chunch, por supuesto. Es la hora de que te comportes como un auténtico Bandicoot.

Más de lo mismo

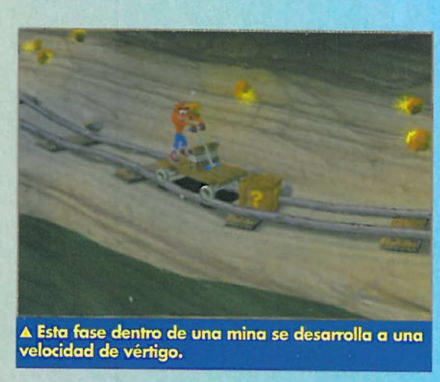
El funcionamiento de Crash Bandicoot "La venganza de Cortex", es muy parecido a los que hemos visto en anteriores ocasiones. Existen numerosos escenarios en los que Crash podrá moverse dentro de unos límites para encontrar todos los objetos que le sean necesarios. Cada cinco escenarios nos tendremos que enfrentar a un jefe final, y la victoria nos dará paso a una nueva zona con diferentes escenarios. En los escenarios encontramos más o menos lo de siempre: enemigos y cajas. Debemos ir con cuidado para que los diferentes enemigos no nos quiten nuestras vidas en menos que canta un gallo, pero a la vez tendremos que ir con atención y cautela para no dejarnos nada por el camino. En cada nivel podrás coger frutas (con 100 obtendrás una vida extra), pero además tendrás que romper todas las cajas para obtener una gema, que son necesarias para avanzar en la aventura. Una vez superado el nivel, prueba a jugar en el modo contrarreloj para poder conseguir una reliquia. Te suena todo esto, ¿verdad?.
Pues es normal. No hay duda de que los chicos de Naughty Dog no han exprimido el tarro en esa ocasión. La verdad es que este juego lo podrían haber sacado perfectamente en PSone en lugar de PS2, porque el salto cualitativo no es demasiado apreciable en este juego. Los gráficos no son nada del otro mundo, y no hemos encontrado alicientes por los que tengamos que diferenciar a este Crash del que ya vimos en Crash Bandicoot 3. A veces hay que cambiar un poco el formato...

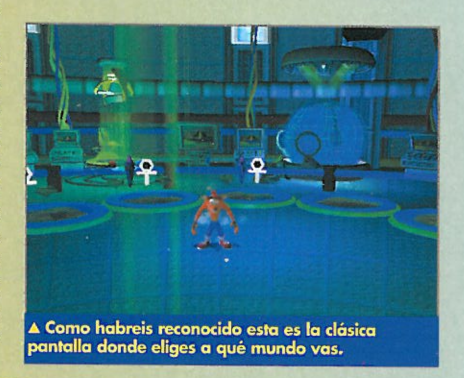
Dani López


▲ Las fases son muy variadas, algunas se desarrollan en el espacio.


▲ Este es uno de los minijuegos que consiste en cazar todos esos globos.


▲ A lo largo del juego manejarás diferentes vehículos.


▲ Esta fase dentro de una mina se desarrolla a una velocidad de vértigo.


▲ Como habreis reconocido esta es la clásica pantalla donde eliges a qué mundo vas.


▲ Está cerrado, ingéniatelas para pasar.



ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	8
Alguna mejora con respecto a PSone.	
MUSICA Y FX	8,5
Doblaje habitual y música del mundillo Crash.	
CONTROL	8,5
El habitual en la saga, sencillo y efectivo.	
INNOVACION	6,5
Algún detalle y poco más.	
JUGABILIDAD	8,5
Muchos niveles y todo el jugo de las plataformas.	

LO BUENO Y LO MALO

La diversión y originalidad de las plataformas. Crash vuelve a estar entre nosotros. También podemos manejar a Coco.

Play 2 da para mucho más. No hay grandes alardes técnicos ni gráficos. Apenas diferencias con los de PSOne.

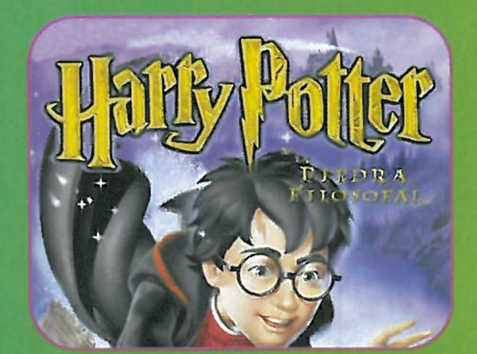
PUNTUACIÓN FINAL: 8

1 jugador

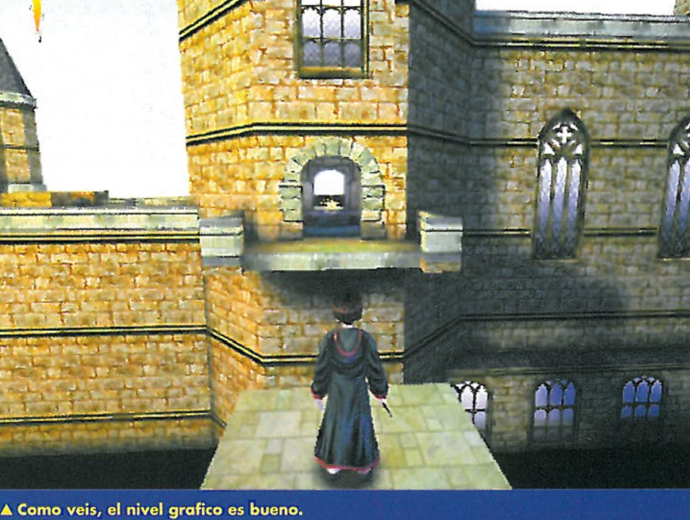
Distribuidor Electronic Arts.
Desarrollador EA Games

Fecha de salida Disponible
Tipo Aventura

PC



¿Donde acaba la magia?



▲ Como veis, el nivel grafico es bueno.

Todos conocemos ya las aventuras de Harry Potter, y si no las conocéis os recomiendo plenamente que os acerquéis a la sala de cine mas cercana para ver la película ahora prácticamente recién estrenada, o en su defecto que os acerquéis a una librería para comprar el primer volumen de Harry Potter, de la señorita Rowling. Os aseguro que, tanto la película por amena, como el libro por ser de lectura agradable y sencilla os darán buenos momentos.

Después de haber alabado la obra de Rowling, y no por otra cosa, sino por que ya hace mas de tres años alguien me regaló el primero de cuatro libros titulados Harry Potter, los cuales tengo que reconocer que me resultaron bastante amenos y divertidos; es hora de hablar sobre el argumento de este titulo:

Pues bien toda la historia de Harry Potter, gira en torno a un joven aprendiz de mago, el cual viaja al Castillo Hogwarts para aprender todo lo que un buen mago pueda necesitar. ¿Cómo se desarrollará esto en el juego? pues bien, Electronic Arts ha creado una especie de aventura grafica , en la cual nuestra meta mas importante será la de conjurar todos los conjuros posibles con el mayor grado de perfección que podamos conseguir, dándonos con ellos puntos para nuestro grupo, y es que en todo el juego estaremos compitiendo con otro grupo de magos, y de esta competición nace de alguna forma todo el argumento del juego.

Decir, para aquellos que ya conozcan Harry Potter, por libro o película, o a los seguidores de Harry Potter, que el juego repro-duce fielmente tanto el libro como la película, por lo que en esa parte podemos otorgar a Electro-nic Arts un diez, por haber conti-nuado con la saga, y es mas, bajo la super-visión de la escritora original Rowling, la cual tuvo que realizar un análisis del videojuego para comprobar si se había modificado su obra maestra.

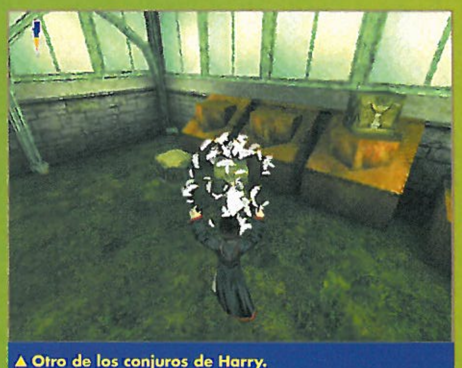
Pena, que como puedo imaginar , ella no es realmente experta en videojuegos, o si lo es, desde luego la habrán tenido que compensar, monetariamente hablando, para cerrar los ojos frente a un juego mal desarrollado, con múltiples fallos a todos los niveles ; gráficos, sonido y FX ... etc, el cual y desde mi punto de vista, se podría haber mejorado notoriamente. Aunque claro, todos podemos imaginar la presión que EA habrá tenido que sufrir, para que el juego estuviese preparado para lanzarse al mismo tiempo que el estreno de la película. Y es que aunque en-tendemos esta "obligación" por sacar a la venta el titulo, con-sideramos que es una pena el haber desaprovechado una licencia tan suculenta como lo es Harry Potter, en un video-juego mal desarrollado, y desde luego nada imaginativo, donde se ha dado mas impor-tancia a la fecha de lanzamiento, que a un buen de-sarrollo tanto creativo, como técnico.



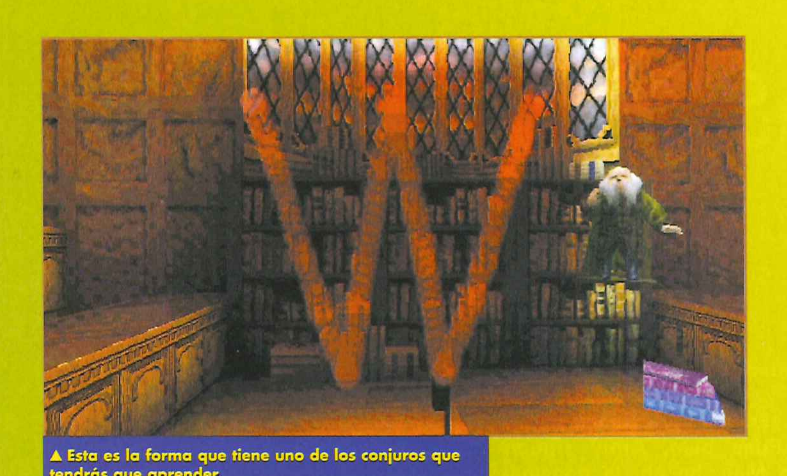
▲ Harry Potter realizando un conjuro anti-plantas carnivoras.

Aspecto gráfico

Aunque encontramos unos gráficos agradables y sencillos, como no podían ser de otra forma en un juego de este tipo, también encontramos muchos fallos, tanto de diseño de personajes y escenarios, como del motor encargado de mover todo esto, el cual en mas de una ocasión nos brindará la oportunidad de ver a Harry Potter desmembrado por la perdida de uno de sus brazos en el interior de un muro... o simplemente el verle caminar por la nada sin caerse. Aunque como ya hemos dicho sí creemos completamente acertado el aspecto, tanto de los personajes como de los escenarios, y mas contando al público al que va dirigido.



▲ Otro de los conjuros de Harry.



▲ Esta es la forma que tiene uno de los conjuros que tendrás que aprender.



▲ Recordar esto, os dará muchas de las preciadas gemas que tendréis que buscar

Aspecto sonoro:

En este apartado solo encontramos palabras de elogio hacia este juego, y es que tanto las traducciones como el nivel sonoro que encontramos en los efectos especiales es realmente bueno, contando también con una biblioteca bastante extensa tanto de conjuros como de diferentes comentarios sobre la evolución del juego.

Argumento:

Harry Potter es una aventura gráfica, donde el principal objetivo de la trama es el ir aprendiendo nuevos conjuros, los cuales se aprenden memorizando movimientos con la varita y luego repetirlos de forma que el profesor nos de el aprobado y por lo tanto puntos para nuestro equipo. A la vez, estos conjuros, luego nos valdrán para ir resolviendo pequeños puzzles, ya sean de poner piedra una en pedestal A y piedras 2 en pedestal B, lo que hace que una nueva puerta se abra, y básicamente este es todo el juego.

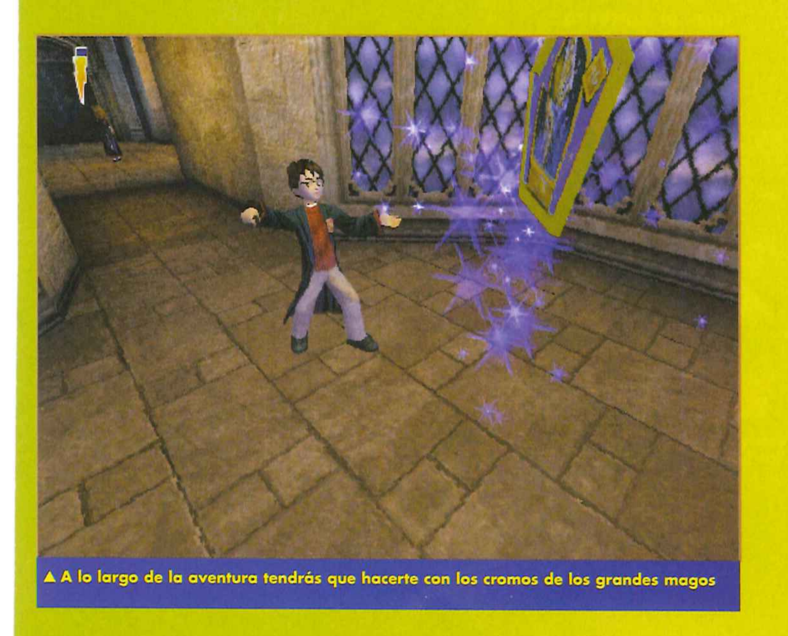
Como extra, y quizá donde nosotros hemos pasado los momentos mas amenos, tenemos el aprendizaje y perfeccionamiento el vuelo en escoba, y el juego del Quidditch, un deporte, como ya sabrán los seguidores de la saga de Harry Potter, al cual los magos son muy aficionados. Básicamente este juego consiste en atrapar una bola dorada con alas, llamada Snitch, antes de que el otro equipo lo haga, y aunque las reglas son mas extensas, preferimos que las descubráis vosotros mismos en el juego.

Jugabilidad

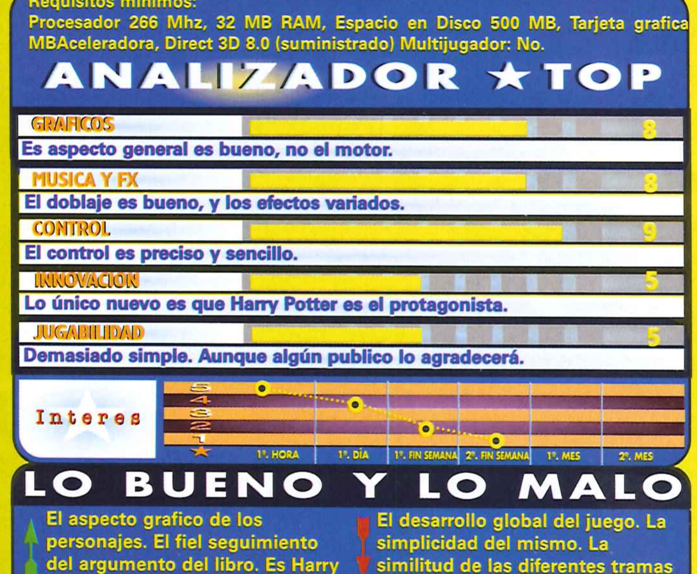
Aquí quizá es donde Harry Potter tiene mas problemas, y es que aun siendo una aventura gráfica bastante extensa, el nivel es muy básico, cosa que para el público al que va dirigido es perfecto, pero que para jugadores mas avanzados convertirá este titulo en aburrido, de hecho nosotros logramos terminarnos el juego en una sentada.

Por ultimo decir, que Harry Potter ya ha salido en multitud de plataformas, como Game Boy Advance, PC (naturalmente) y PSone (de momento) y que creemos que también en breve estará disponible para PlayStation 2, lo cual al ver que esta tardando mas quizá Electronic Arts nos de una sorpresa, ya sea tanto nivel gráfico como en el apartado de jugabilidad (y es lo que realmente esperamos) ya que creemos que se podía haber hecho una maravilla con una licencia como esta.

Javi Maestre



▲ A lo largo de la aventura tendrás que hacerte con los cromos de los grandes magos



PUNTUACIÓN FINAL: 7

1 jugador | 1x | Distribuidor Virgin Interactive | Desarrollador 3DO | Fecha de salida Disponible | Tipo Aventura | PlayStation 2

LAS CHICAS SON GUERRERAS

PORTAL RUNNER

No hace muchos números, hablando de alguno de los juegos de la saga de los Army Men, servidor se quejaba de la falta de evolución en estos juegos. De la falta de originalidad, de la monotonía y de la pesadez que causaban ya los muñecajos verdes. Pues bien, ni que me hubieran hecho caso.

Los chicos de 3DO han decidido salir del estancamiento en el que se encontraban y ahora presentan este Portal Runner. ¿En qué se diferencia de los Army Men? Pues bien, Army siguen siéndolo, pero Men...he ahí la principal diferencia...ahora nuestro protagonista es un pibón. Así que por lo menos, en lo que se dice de estética, pues el juego ha ganado, ¿No creéis?

▲ Ya puedes ser habil para salir de situaciones como esta en las que te atacan por dos frentes.

Pero vamos, que aunque sea cierto eso de que dos...tiran más que dos carretas, no es la única mejora del juego con respecto a sus predecesores. La verdad es que la mayor diferencia es con respecto al guión. Como el propio nombre del juego indica, te verás inmerso en distintos mundos muy variados a través de los portales del tiempo que has de ir atravesando para pasar cada fase.

En cuanto a la mecánica del juego, se puede decir que es la misma que la mayoría de los demás Army Men. En esta ocasión no comenzarás con tu pipa dando tiros, sino que tendrás que apañártelas con un arco y las flechas que vayas encontrando.

Hay que destacar que el entorno 3D en el que se desarrolla el juego y las enormes posibilidades de la bestia negra de Sony, hacen que por ejemplo a la hora de disparar puedas poner un zoom al más puro estilo Syphon Filter para apuntar de lleno en los blancos, que no siempre son bichejos o enemigos, sino que en ocasiones son la clave de un puzzle, o la primera pieza del siguiente movimiento que debes realizar.

Pero bueno, si tú lo que eres es un fan empedernido de Sarge y cía, no te sulfures, porque también está presente en este mundillo. De hecho, una de las primeras fases consiste en perseguir a Sarge para ver donde se mete dentro de un complejo laberinto.

Si nos ponemos a hablar de los gráficos, la verdad es que no están nada mal, pero vamos, ya hemos visto cosas bastante mejores para esta máquina. Sin embargo hay que destacar los buenísimos videos que los de 3DO meten entre fases. Estupendas escenas cinemáticas que te dejarán boquiabierto. No te sorprendas si en algún momento crees estar viendo Parque Jurásico.

El sonido...hombre, no está mal. Buen doblaje, efectos normalitos...en fin, no nos podemos quejar pero tampoco dejan maravillado a nadie.

El control es bastante complejo al principio. Has de saber manejar



▲ El león que acompaña a Vikki es un cmpañero ideal en las luchas.



▲ En ocasiones necesitarás de armas más potentes si quieres acabar con los malos.



▲ En algunas fases habrá que destruir nidos para evitar que salgan más bichos.



▲ A pesar de ser un juego de aventura, no faltan algunas características de los plataforma.



▲ Además de ayudarnos en los enfrentamientos, el león es un buen transporte.

correctamente los joystick analógicos, y en algún momento te puedes llegar a desesperar. Lo cierto es que no es muy intuitivo, y quizá es el fallo más importante que puede tener este juego. En algún momento de apuro, te será difícil escaquearte rápido, y terminarás allí donde no querías estar.

En cuanto a la innovación ya hemos comentado algo antes. La simple idea de ver a una mujer envuelta en estos mundos plagados de ejércitos de hombres ya es un aliciente añadido. Si además existe un guión interesante y una buena jugabilidad, el juego gana sus enteros. Porque de jugabilidad hablamos ahora. Como le suele pasar a la mayor parte de los juegos de la saga, nos podremos quejar de algo, pero no de su alto nivel adictivo. Nadie sabe cómo, pero siempre que te pones a jugar al típico jueguecillo de los de 3DO, terminas enganchado durante un tiempo...sí, quizá hasta que te maten por primera vez, pero oye, que aguantar, aguantas.

Te guste o no te guste el género, terminas viciaillo, por lo menos los primeros días. Quizá tarde o temprano terminas cansándote y no lo vuelves a probar, pero bueno...
En fin, que si eres el típico adicto a los Army Men, que seguro que hay unos cuantos...(si no, no harían tantos juegos), pues no te puedes perder este título, que sin duda alguna podemos decir que es uno de los más completos de la saga.
Si por el contrario estás un poco harto de los verdes, no te preocupes, tampoco te vendría mal echarle un vistazo a éste, que introduce bastantes novedades.

Así por tanto, no es que estemos ante un juego imprescindible, pero la diversión está asegurada. Por lo menos al principio.

Pedro Jareño



▲ La cámara no ayuda mucho en los saltos. Más de una vez perderás una vida por su culpa.

ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	8,5	Lo mejor, los videos y las curvas de Vikki.
MUSICA Y FX	7	Mejorables, pero pasables.
CONTROL	7	Complicado y no muy intuitivo.
INNOVACION	8	Mujeres al poder. Buen guión.
JUGABILIDAD	8,5	Al principio siempre engancha.

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Cambio de protagonista, mejora de guión, novedades, diversión...

▼ Es muy mejorable, y aunque maquillado, puede sonar a lo mismo.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,8

1-8 jugadores

1x

Distribuidor Konami
Desarrollador Konami CET

Fecha de salida Disponible
Tipo Fútbol

PS2 PlayStation 2



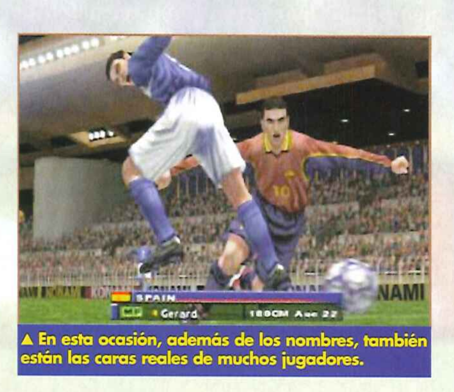
Futbol en su máxima expresión

Con la llegada de las tan deseadas Navidades, uno se plantea que juego comprar para pasar el tiempo libre de la mejor manera posible. Sin duda, estamos ante un juego de recursos inagotables, y la experiencia nos demuestra que jamás nos cansaremos de él. Konami nos ha ofrecido ya cuatro entregas anteriores para PSone (Internacional Super Star Soccer, ISS Pro 98', ISS Pro Evolution, e ISS Pro Evolution 2), cada una de las cuales consiguió hacerse un hueco en el corazón de los más futboleros. En esta ocasión, teniendo en cuenta que era un juego realizado para Play 2, las posibilidades de programación para la compañía japonesa se multiplicaban, con lo que el producto resultante es una auténtica joya que ya ha conseguido dejarnos con la boca abierta en muchos momentos.
No quiero en esta ocasión comenzar con las comparaciones entre FIFA e ISS (bueno, a partir de ahora habrá que ir acostumbrándose a llamarle PES). Del mismo modo que no podemos comparar a Jennifer López con Isabel Pantoja, tampoco podemos comparar dos juegos que aunque traten de lo mismo (fútbol), poseen características muy diferentes que todos los aficionados al fútbol consolero conoceréis. No dudamos de la calidad de ninguno de los juegos, pero puestos a elegir, nos quedamos con Pro Evolution con los ojos cerrados. Toda la redacción se acabó rindiendo a los pies de esta gran saga, incluso nuestro "dire"(un "fifero" de toda la vida) hasta hace un año resistiéndose al cambio que le proponían los entendidos en la materia (Pedro, Javi y un servidor).

Las características

Bueno, y ahora os contaré un poco como viene este año el rey del fútbol, para haceros la boca agua a los que todavía no tenéis el placer de disfrutar de este genial título. Konami ha dado en esta ocasión lo mejor de sí mismo para ofrecernos un producto que combina el más absoluto realismo, con el espectáculo y la adicción que siempre nos ha ofrecido en esta saga. El salto cualitativo de PSone a PS 2 se ha hecho notar, y ahora los gráficos son más espectaculares, los movimientos más fluidos, los jugadores más reales...
Todo nos ha impresionado, incluso la dificultad inicial, a lo que no estábamos acostumbrados los expertos en la saga ISS. Esta dificultad nos ha llegado a desesperar en algún momento, pero mirándolo desde el lado positivo, tendremos que viciarnos más para jugar mejor, lo que nos encanta.
La forma de jugar no ha cambiado demasiado, aunque sí encontramos algunas peculiaridades que nos han impresionado. En esta ocasión, disponemos de algunos nuevos movimientos, que nos permitirán realizar regates rápidos o cortos, saltar para evitar tarascadas, amagar para dejar tirados a nuestros rivales, etc. Creedme si os digo que vais a necesitar depurar las técnicas de regatear, o no conseguiréis disparar a puerta en todo el partido. Todo esto sigue estando bajo el más puro realismo, que hará que los partidos se desarrollen con emoción y resultados normales (yo ya me he olvidado de las grandes goleadas y de meter más de 210 goles en la Liga Master como conseguí el año pasado)


▲ Cuidado con las entradas duras, el árbitro tiene mala gaita.



▲ En esta ocasión, además de los nombres, también están las caras reales de muchos jugadores.



▲ Será importante que controles bien las salidas del portero, muchas veces salvarás el gol.



▲ Toma golazo de Rui Costa. Este si que sería un buen compañero de Figo en el Madrid.

Gráficos y sonido

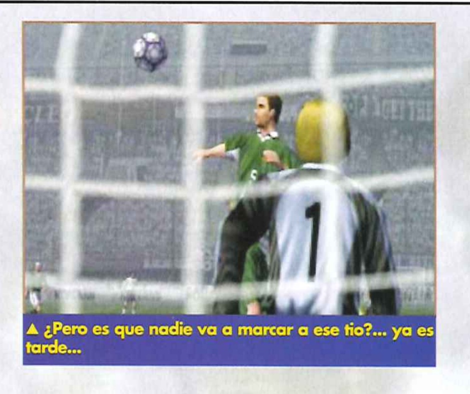
Los gráficos son espectaculares. Nos han hecho babear y nos siguen sorprendiendo día tras día. Konami ha intentado recrear a los jugadores de la mejor manera posible, y damos fe desde aquí de que ha hecho un gran trabajo. Jugando un Madrid- Barça por ejemplo, podrás reconocer enseguida a las grandes figuras (Figo, Raúl, Hierro, Rivaldo, Overmars...). Los estadios también están muy logrados, y las introducciones de cada partido son de muy buena calidad. Por cierto, no está desarrollado en DVD, con lo que no queremos ni imaginarnos lo que nos puede ofrecer Konami si el próximo año decide utilizar este formato.
El sonido, como suele ocurrir todos los años, es un poco decepcionante. El ambiente es muy bueno, ya que están recreados los ánimos de las diferentes hinchadas; sin embargo, los comentarios siguen sin estar del todo a la altura (¿De dónde habrá sacado Konami a ese soso de comentarista?), aunque agradecemos que nombren a todos los jugadores, algo que no ha conseguido ningún juego. Aquí os recomendamos que pongáis al comentarista en italiano, es mucho mejor y más divertido.

Las competiciones

Konami ha querido seguir siendo fiel a las competiciones de la saga, con lo que siguen apareciendo las típicas (mundial, liga, eurocopa, copa de África...). La novedad más importante se ha producido en la Liga Master, donde además de incluir nuevos equipos (hasta un número de 32), se ha establecido una nueva forma de administrar tu equipo. Todos los jugadores tienen unos puntos de mantenimiento, que a modo de salario, serán restados del total de puntos obtenidos cuando termines la temporada. Así que deberás tener cuidado y no tener una plantilla que no te puedas permitir pagar.

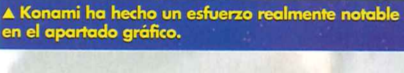
Como ya es habitual, comenzarás con una plantilla de jugadores creados por el juego, y será complicado ascender posiciones.
Por cierto, una cosa del juego que nos ha encantado es el resumen. En el descanso y al final del partido, el juego nos ofrecerá las imágenes más destacadas del partido, con lo que no perderemos ni un detalle. Además, este año también podemos jugar partidos amistosos con equipos de clubes, así que ya es posible disfrutar de grandes clásicos con los amigos.
Después de todo lo que te hemos contado, ya te habrás dado cuenta que estamos hablando de un juego especial, de uno de esos juegos que ofrecen horas ilimitadas de diversión y son capaces de marcar una época. En serio, si te gustan los juegos de fútbol, y te ha agradado la saga ISS, no dejes escapar este juegazo o te arrepentirás.

Daviz López

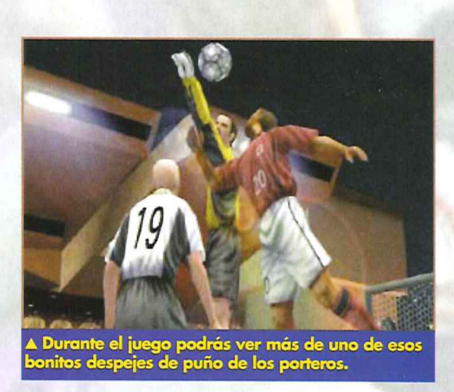


▲ ¿Pero es que nadie va a marcar a ese tio?... ya es tarde...





▲ Konami ha hecho un esfuerzo realmente notable en el apartado gráfico.



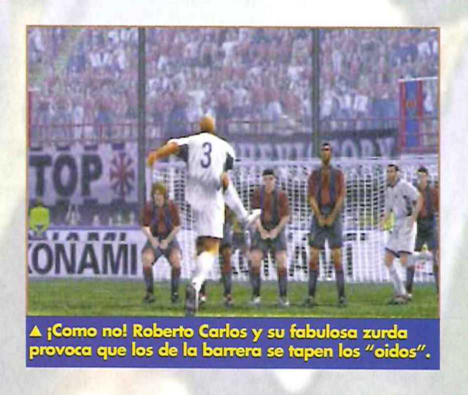
▲ Durante el juego podrás ver más de uno de esos bonitos despejes de puño de los porteros.



▲ Los gestos de los jugadores están bastante logrados, incluso se oye algún que otro grito.



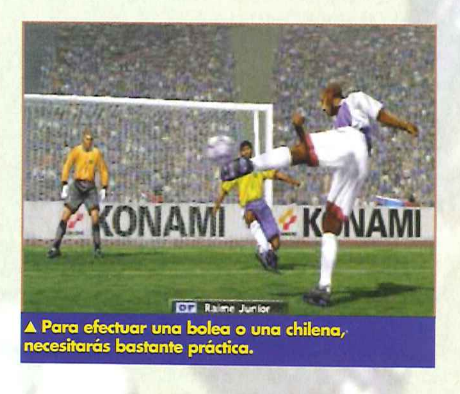
▲ A pesar de no contar con las licencias de los estadios, estos son facilmente reconocibles.



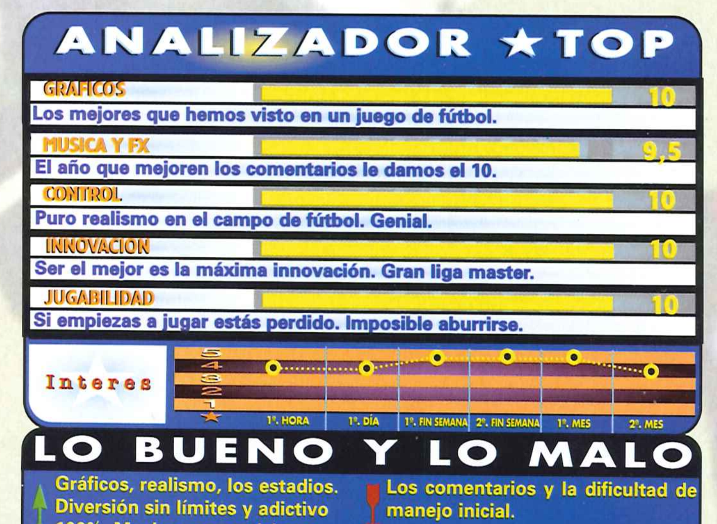
▲ ¡Como no! Roberto Carlos y su fabulosa zurda provoca que los de la barrera se tapen los "oidos".



▲ ¿Por qué será que a los del Barça les gusta tanto poner el codo en la cara de los demás?



▲ Para efectuar una bolea o una chilena, necesitarás bastante práctica.





1 jugador | 1 × CD | Distribuidor Konami | Desarrollador Konami CET | Fecha de salida Disponible | Tipo Survival Horror | PS2 PlayStation 2

SILENT HILL

Preparate para pasar miedo

Si pasaste miedo en la primera entrega de este juego, prepárate a pasar pánico en la segunda aventura más escalofriante de todos los tiempos, mucho más que Resident Evil, mucho más que Undying y como no, con nuevas mejoras e innovaciones respecto a la primera entrega, que hizo su aparición hace ya casi dos años en PSone, vendiendo millones de copias y siendo uno de los títulos con mejor reputación en todo el mundo. Tal vez, y para muchos, es considerado el mejor juego de terror que haya salido jamás para una consola, por lo menos en la primera entrega, y nosotros que hemos jugado a la segunda y la hemos acabado, estamos convencidos que este segundo título dejará a más de uno con la boca abierta. Novedades, tanto gráficas como de jugabilidad, mayor realismo en todas nuestras acciones a lo largo del juego y un ambiente de penumbra y de miedo presente en todo momento. Con un argumento muy elaborado y que puede variar según la dificultar en la que juegues, Silent Hill 2 es por ahora el mejor juego que hemos jugado para PS2 en versión PAL.

Un argumento muy elaborado

Nuevo juego, nueva historia, tan complicada como en su anterior versión, pero que te enganchará desde un principio hasta que acabes con el enigma que envuelve al pueblo de Silent Hill. Personajes creados con un fin especifico, que en algunas ocasiones te ayudarán y en otras te confundirán más de lo que puedas estar en ese momento. Silent Hill, al igual que en la primera parte, es un pueblo creado de la nada, donde nada tiene concordancia y que encierra unos misterios sin resolver bastante espeluznantes. James, que es el protagonista de esta entramada historia, va a Silent Hill en busca de su amada Maria, que supuestamente falleció hace tres años en un hospital a causa de una grave enfermedad. James recibe una carta de María que le cita en un lugar especial y que, curiosamente, no recuerda. Al llegar a Silent Hill empieza a investigar sobre ese lugar tan misterioso para poco a poco descubrir una trama bastante envolvente, pero a su vez rayante, que no se aclarará hasta que termines el juego. Al igual que la versión de PSone, tiene varios finales, dependiendo de la dificultad en la que juegues, las veces que guardes partida, el tiempo de juego, etc... Aunque en la mayoría de los juegos la historia suele ser contada por medio de imágenes FMV, en SH2 lo fundamental es encontrar todas las pistas, libros o notas que haya por ahí tiradas, sin contar claro con el espeluznante final que te dejará con la boca abierta y con los pelos de punta.

Gráficos de escándalo

Como era de esperar la gente de Konami se lo curra a lo grande y como ya ocurría con SH, que ofrecía unos gráficos de muerte, con FMV increíbles y escenarios alucinantes, su segunda entrega no iba a ser menos y muestra lo mejor de PS2, con un James muy elaborado, efectos de luz jamás vistos hasta ahora, escenarios enormes con un detalle excepcional, etc... pero lo más espectacular sin duda, es su efecto niebla. En SH1 el efecto niebla era muy sencillito, que atravesábamos sin más y que estaba ahí solo impidiéndonos ver claro todo el escenario. Pero ahora en SH2 sus creadores han conseguido que esta niebla tenga volumen, algo difícil de explicar y que es mejor ver para quedarse alucinado. A medida que avanzamos por la calle, la niebla se va abriendo y envuelve al o los personajes, algo digno de admiración.

Innovaciones

Pocas son las innovaciones que incorpora este nuevo título, es más nos atrevemos a decir, que es prácticamente igual que la primera parte, pero con una gran calidad gráfica y con otra historia y misiones. Donde más nos hemos fijado ha sido en la variedad de armas de las que dispones, que más o menos siguen siendo las mismas, pero con algunas modificaciones y mucha más munición que en la primera parte, uno de los grandes problemas que encontraba la mayoría de la gente. Por otra parte, también se ha aumentado la diversidad de monstruos que encuentras en la aventura, estando, como no, las típicas enfermeras asesinas psicópatas y demás cosas raras y bichos que había en la anterior versión.

Otra obra de arte a tu disposición

Como en la primera entrega, uno de los factores que más miedo daban y más sensación de angustia creaban, eran la música y los sonidos que envolvían el misterioso pueblo de Silent Hill, así como todos sus escenarios y localizaciones durante todo el juego.
Cuando Konami anunció que sacarían Silent Hill 2, nadie se podía esperar tanto. Un juego que tiene prácticamente todo, buena ambientación, calidad gráfica, historia envolvente, etc...
En resumidas cuentas, una obra de arte más, que no te puede faltar en tu colección de juegos PS2.

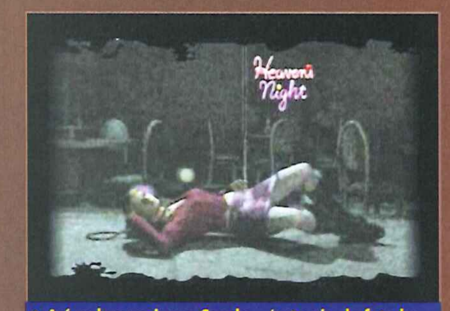
Hightower



▲ James no da crédito a lo que está pasando en el extraño pueblo de Silent Hill.



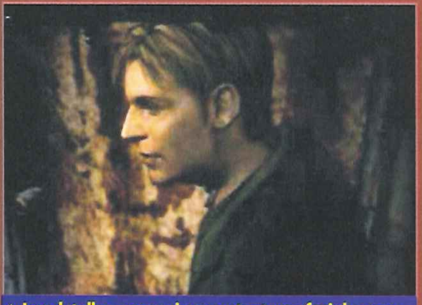
▲ La historia de Mary es de lo más enrevesada.



▲ Así se las ponian a Carolo... (este pie de foto ha sido escrito por Torrente).



▲ El juego de luces y sombras tiene un papel fundamental en la tétrica ambientación de la historia.

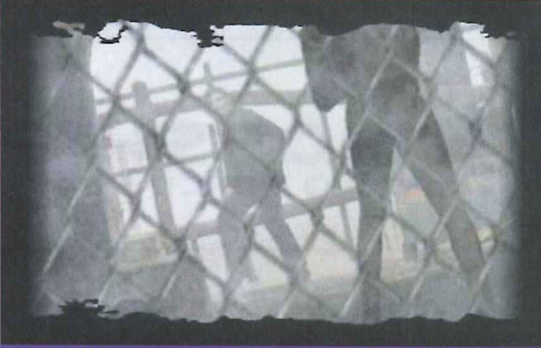

▲ Los detalles, expresiones y texturas faciales son para que se te caiga la baba.


▲ Este gordopilo es uno de los personajes más extraños del juego.


▲ ¡Fíjate en los efectos de luz! ¡Son buenísimos, joder!


▲ Nos encanta la higiene que tienen estos "wateres", se parecen a los de la redacción.


▲ Esta niña da escalofríos solo con mirarla. Ese gesto, esa sonrisa, ese... ¡Uy que miedo!


▲ SH2 es el primer juego en utilizar un nuevo efecto al que sus


▲ Este James siempre anda rebuscando por los sitios más desagradables.


▲ Aunque lo parezca, no es la enfermera esa tan borde del ambulatorio de tu barrio.

ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	10
Perfectos los mires por donde los mires.	
MUSICA Y FX	10
Escalofriante y tenebrosa durante todo el juego.	
CONTROL	9,5
Muy rápido e intuitivo, pero en ocasiones molesto.	
INNOVACION	9
Nueva historia y personajes. Nuevos efectos, como la niebla volumétrica.	
JUGABILIDAD	10
Un pueblo con muchos recovecos donde buscar y utensilios para usar.	

Interes

5 4 3 2 1 ★

1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

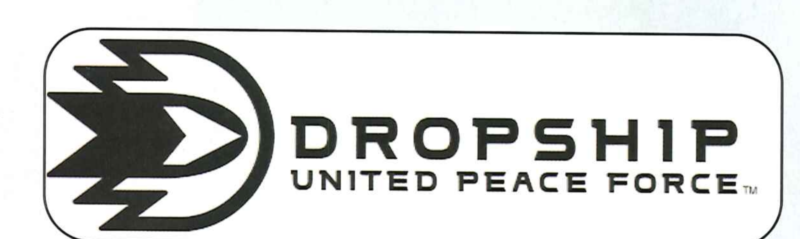
LO BUENO Y LO MALO

▲ Una historia escalofriante. Un argumento muy elaborado. Graficazos de muerte. Ambiente perfecto. etc....

▼ Es muy corto. Crea una sensación de angustia menor que en el la primera parte.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,7

1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Sony CE | Fecha de salida Disponible | Tipo Misiones Aéreas | PS2 PlayStation 2



Dinamismo e innovación

Dropship es un proyecto muy ambicioso de la gente de Sony que intenta crear un nuevo estilo de juego, más libre y dinámico, el cual no se rija por unas normas determinadas y puedas así desenvolverte libremente por un escenario muy perfeccionista y complejo. Todo en esto en otras palabras viene a significar que Dropship no es el típico juego de navecitas de dos mundos enfrentados luchando por la supervivencia, sino que en este juego, tu deberás cumplir una serie de misiones, cada cuál más compleja y entretenida que la anterior. La diferencia que lo distingue del resto de los juegos de navecitas, es que Dropship no se trata de un simple mata mata, sino que en esta ocasión hay que seguir unas pautas en cada misión, como por ejemplo esconderte del enemigo en determinados momentos, rastrear el terreno para mandar posteriores tropas, etc... un montón de misiones que no solo deberás cumplir por aire, sino que en determinados momentos del juego, podrás montar en algún que otro vehículo de tierra, para destruir bases enemigas, otros enemigos de tierra, etc...

Todo esto empieza cuando...

Un grupo de fuerzas especiales del estado llamado UPF intenta detener el avance demoledor de los países asiáticos. UPF es un grupo de defensa internacional en el que solo los mejores soldados tienen cabida y en el cual has entrado a formar parte, siendo destinado en algún lugar del planeta Tu misión y la de tu grupo debe asegurar el territorio y avanzar poco a poco, destruyendo bases y haciéndose con el territorio enemigo. A medida que avances en el juego y vayas subiendo de nivel, todo se te complicará mucho más que al principio, haciendo de cada misión un autentico desafío. Para superar todas estas pruebas, deberás estudiar el armamento y las evoluciones del enemigo para hacerte con nuevas armas y aviones de combate, más maniobrables y mucho más mortíferos. Tu misión es la de dirigir una de las naves más sofisticadas que hay en la fuerza UPF y asegurarte de que todas las submisiones y misiones se cumplan a la perfección.

Como pilotar un avión a reacción. Tomo 1

Hay que decir que Dropship es un gran juego, muy bueno en muchos aspectos y muy jugable, pero si tiene alguna carencia es sobre todo en el control de sus chismes voladores y de sus vehículos de tierra. El Bravo 2, que es el avión que manejas nada más empezar el juego, es lo peor, pero cuando decimos lo peor, es lo peor, sin apenas maniobrabilidad, con muchos fallos en su control, etc... lo que da una muy mala impresión nada más empezar el juego. Podemos asegurar que no toda la aventura es igual y que el principio es solo una fase de adiestramiento y de prueba, ya que luego todos los vehículos mejoran mucho su manejo, paciencia...



▲ Una de las cosas que nos han gustado del juego es la claridad en los objetivos, es raro que te pierdas.

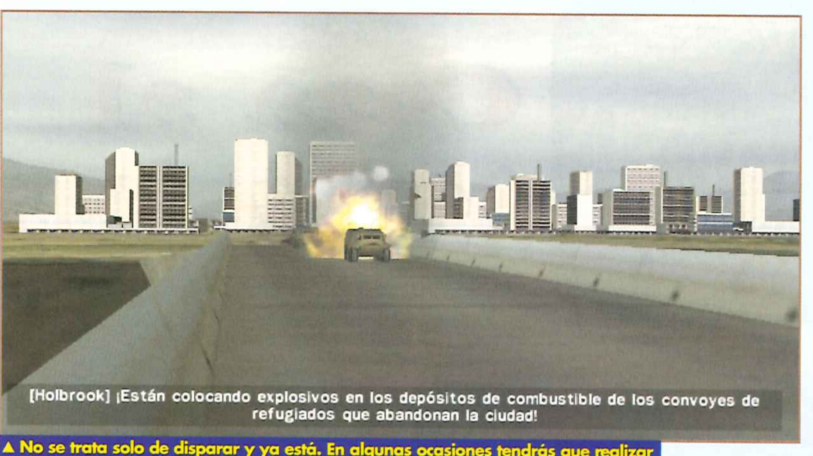
Escenarios increíbles

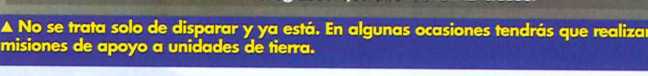
Gráficamente es un juego muy agradable a la vista, sobre todo en los escenarios y el modelaje de todo cacharro que se mueva. El modelado de todos los escenarios merece una mención especial, ya que cada uno de ellos tiene un perfecto detalle gráfico, la nieve, las bases enemigas, el terreno, etc... todo tiene una textura excepcional en la cual a penas se ven píxels. Por otra parte, los aviones y vehículos de tierra también ofrecen un gran detalle técnico, mostrando de lo que es capaz PS2 con innumerables cacharros con ruedas moviéndose libremente por el escenario.

Un juego atípico, pero muy bueno

Por último debemos decir que Dropship no es un juego cualquiera de naves espaciales ni mucho menos, que tampoco es un mata mata y que es algo difícil de controlar al principio, pero que a medida que lo juegas te va gustando cada vez más y te ofrece mucha jugabilidad, algo que otros muchos de su estilo no tienen.

Hightower




▲ No se trata solo de disparar y ya está. En algunas ocasiones tendrás que realizar misiones de apoyo a unidades de tierra.


▲ Una vez domines el control harás lo que quieras con los aviones.


▲ Hay misiones en las que te olvidarás de andar por los áires.



▲ Es muy importante que realices las misiones de entrenamiento para que llegues a controlar bien las naves.



▲ Presta atención siempre a os comentarios que te hace tu instructor o jefe de ala, te serán muy útiles.



Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	Muy buenos y detallados.	9
MUSICA Y FX	Acorde con todas las situaciones, voces en castellano.	8,5
CONTROL	Bastante complicado al principio.	7
INNOVACION	Diferente a todos los juegos de naves.	8,5
JUGABILIDAD	Muchas misiones vehículos y pruebas a lo largo del juego.	9

Interes

1ª. HORA	1º. DÍA	1º. FIN SEMANA	2º. FIN SEMANA	1º. MES	2º. MES



▲ Tiene unos gráficos muy agradables y suaves. Muchas misiones que cumplir. Las voces y subtítulos están en castellano.

▼ El control es muy desagradable hasta que no has hecho gran parte del juego.



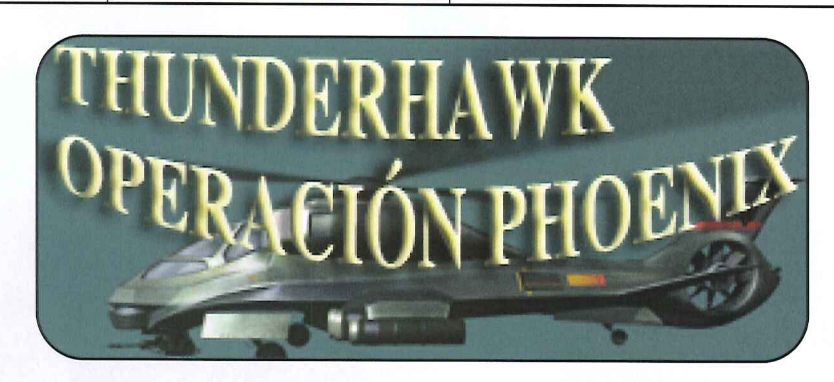
1 jugador

1x

Distribuidor Proein
Desarrollador Eidos

Fecha de salida Disponible
Tipo Misiones Aéreas

PS2 PlayStation 2



Caza al terrorismo

La lucha mundial contra el terrorismo está a la orden del día. Pues bien, si quieres participar en ella, no lo dudes y hazte con este gran juego.

Te encontrarás a las órdenes de un avanzado helicóptero de combate, y a través de él, te verás envuelto en impactantes misiones llenas de acción, riesgo, velocidad y puntería.

Lo cierto es que la trama del juego está bastante relacionada con la realidad actual. En el juego, una oleada de atentados mortales perpetrados por grupos extremistas de terrorismo internacional asolan el mundo, que se encuentra inmerso en una atmósfera de terror. Las mayores potencias del planeta y los países más importantes se encuentran en estado de emergencia y han unido sus fuerzas para crear una proyecto secreto denominado Operación Phoenix.

Así, al mando de los más avanzados pájaros de metal jamás construidos encabezas ese ataque frontal contra los diferentes frentes del terrorismo, por lo que la paz mundial está en tus manos.

De esta manera debes mostrar tus habilidades en diferentes campañas, repartidas a lo largo y ancho del planeta, en los puntos más conflictivos, en aquellas zonas donde el terrorismo se ha asentado en los últimos años.

Como puedes suponer, estos son puntos estratégicos, de manera que de su control depende gran parte de la seguridad de la zona en cuestión.

Estas misiones te llevarán por Alaska, Oriente Medio, Europa Occidental y África. Como has podido comprobar, cada una se encuentra en un continente distinto.

Así tendrás que vértelas con las frías y gélidas tierras del Norte de EEUU, con las zonas áridas y las bases petrolíferas de Arabia Saudí, con las agrestes montañas de los Balcanes y con la región del delta de Okavango, al norte de Botswana, en la zona más desconocida del planeta.

Así tendrás que ir superando diferentes objetivos que te irán comunicando desde la base. En ocasiones sólo tendrás que destruir las tropas enemigas, los puntos estratégicos o evitar el avance de sus convoyes. En otras te verás envuelto en una carrera contrarreloj para evitar una gran tragedia nuclear, o te verás obligado a rescatar a algún que otro rehén.

Antes de comenzar cada campaña debes seleccionar las armas adecuadas para cada situación, de manera que esta elección puede resultar fundamental para acabar con éxito la misión.



▲ En todo momento tendremos información en pantalla de nuestra velocidad y rumbo.



▲ En esta panmtalla eliges el armamento que quieres llevar para cada misión.

En cuanto a lo más técnico, el juego es impecable. Los gráficos son excelentes. Los escenarios son fabulosos. Están muy logrados y recreados con una calidad magnífica, de manera que fácilmente te verás envuelto en la misión, ya que sin duda te dará la impresión de estar en primera línea de batalla.

Los helicópteros y las bases enemigas también poseen un detalle admirable.

La música tampoco es nada desdeñable, aunque quizá es algo de lo más mejorable del juego, aunque no por eso podemos decir que es mala, para nada. De hecho los efectos de sonido son muy interesantes, por lo que el sonido de los disparos y la acción acrecentarán más esa sensación de credibilidad.

En cuanto al control hay que decir que al principio cuesta un poco, y no es fácil controlar los joysticks analógicos, pero todo es ponerse. Tarde o temprano terminas cogiendo el truquillo. Es más que destacable el zoom que puedes aplicar para acertar con más posibilidades en el blanco.

No es muy intuitivo que se diga, acostumbrado a la mayor parte de juegos de este estilo, ya que el manejo es bastante diferente.

La innovación en este Thunderhawk es bastante alta. Aunque siempre han existido juegos de este estilo, lo cierto es que es bastante original encabezar un proyecto secreto que luche contra el terrorismo mundial desde un helicóptero de combate.

Y en cuanto a la jugabilidad, lo cierto es que engancha que da gusto, pero ten cuidado porque no es nada sencillo, que va. Te las vas a ver crudas para cargarte a los malos como no le cojas el truco al aparato, a la vez que apuntas al objetivo.

Además tienes que tener claro cuáles son tus objetivos primarios, porque como te dediques a cargarte todo lo que te encuentres por el camino, lo llevas claro compañero.

En fin, que estamos ante un juego altamente recomendable que será una grata sorpresa para todo aquél que lo pruebe, especialmente para los amantes de los juegos de aviones de guerra.

Pedro Jareño





▲ Tu helicóptero en pleno ataque con cohetes, todo un espectáculo.

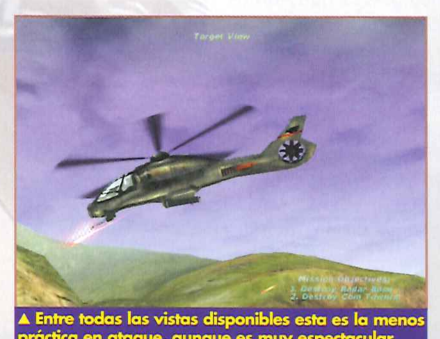




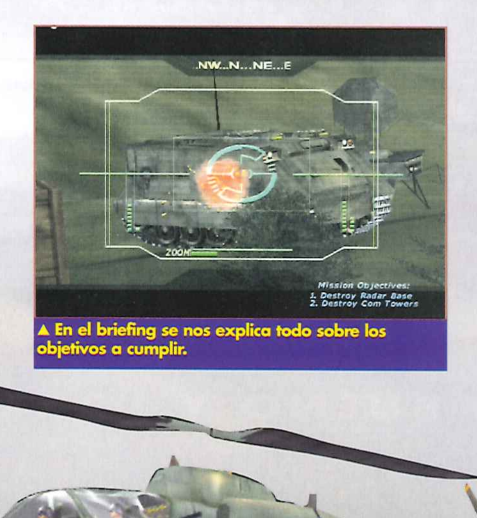
▲ Los efectos metereológicos y de iluminación son muy buenos.



▲ No importa, por muy escondidos que estén, con un helicóptero como este llegas a cualquier sitio.



▲ Entre todas las vistas disponibles esta es la menos práctica en ataque, aunque es muy espectacular.



▲ En el briefing se nos explica todo sobre los objetivos a cumplir.



ANALIZADOR ★ TOP

GRÁFICOS	9,5
Soberbios. Realistas y detallados.	
MUSICA Y FX	7
Nada mala, pero quizá mejorable.	
CONTROL	7
Es cuestión de ponerse. Te costará un poco.	
INNOVACION	8,5
Es original y está de actualidad.	
JUGABILIDAD	9,5
Muy divertido. Acción total	

Interes

5 4 3 2 1 ★

1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Los gráficos, los escenarios. La actualidad, la lucha contra los terroristas, el guión. El idioma.

Quizá pueda llegar a ser corto. Pocas misiones. Música mejorable.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

1 jugador

Distribuidor Cryo
Desarrollador Cryo
Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas
PS2 PlayStation 2



Una disparatada aventura

¿Quién no se acuerda de el singular pajarillo que no dejaba de incordiar a todo ser viviente con el que se encontrase? Pues ese peculiar personajillo llega ahora a PC y a PS2 de las manos de Cryo, que ha hecho una gran labor adaptando el gran motor de Gift a este juego ofreciéndonos una aventura divertida, larga y con un montón de entretenidos juegos y pantallas, donde deberás enfrentarte a todo tipo de criaturas. Con una dinámica muy sencilla y unos dibujos muy coloristas, nos recuerda a aquellos juegos de Nintendo64 tan divertidos como Mario64 por ejemplo, que tenían un control muy sencillo, escenarios muy amplios para poder desenvolverse bien, etc.. A lo que más se asemeja este título, o por lo menos a lo que más nos ha recordado, ha sido al inolvidable Spyro the Dragon, ya que el fundamento de todas las misiones viene a ser más o menos el mismo, el de ir recogiendo cacharritos e ir consiguiendo puntos en cada una de las misiones. A todo esto hay que sumarle el interesante hecho de que es el primer juego de PS2 que cuesta la mitad de precio que el resto, lo que no quiere decir ni muco menos que sea un mal juego.

Una historia muy sencilla

Toda esta movida empieza cuando nuestro singular amigo se ve en un grave aprieto. Resulta que mientras él esta fuera en una de sus salidas diarias, los malos malosos del juego le roban a sus pequeñines para pedir un rescate por ellos. A todo esto El pájaro loco no va a ceder y sale en busca de sus preciados hijitos siguiendo las pistas que el malvado Aquilucho le va dando. Es más bien una historia simple y sin ninguna complicación, apta para los más pequeños de la casa, sin FMVs, sin mucho texto que leer y con muy pocos momentos de relax. El juego se basa más bien en un montón de pruebas que puedes elegir a tu libre albedrío, pudiendo entrar tantas veces como se te antoje a cada una de ellas, bien para recoger algún ítem que te hayas dejado en el camino o tan solo para mejorar la puntuación y el tiempo record de cada prueba.

▲ Todo el juego tiene un colorido estupendo.

Control intuitivo y fácil

Como era de esperar, un juego tan simple no podía tener un control muy exigente y más aún estando dirigido a los peques. Con el mando analógico puedes hacer casi cualquier cosa, desde mover la cámara a tu antojo, hasta desenvolverte rápidamente y con mucha precisión por cualquier punto del escenario. Con pocas funciones de control, salto, correr y picotear a un enemigo se hace más bien aburrido al cabo de un rato, pero todo esto se soluciona gracias a que con una sola función puedes hacer muchas más cosas de las que en un principio parece, como escalar por muros de madera, acabar con un enemigo estando en el aire y cayendo en picado, esconderse de enemigos, etc... Uno de los defectos más graves que hemos encontrado es el aspecto de visualización del escenario, ya que la cámara es bastante puñetera y no te permite, en muchas ocasiones, ver enemigos u objetos que nos pueden perjudicar en más de una ocasión. Para ello debemos estar casi todo el rato moviendo una y otra vez la cámara por encima nuestra y de lado a lado, si no queremos acabar más bien pronto nuestra aventura.

Gráficos muy coloristas

Un juego de estas características debe ofrecer unos gráficos coloristas para que resulte agradable a todos los públicos. Personajillos muy bien diseñados y con buenas texturas que ofrecen un buen colorido a todo el escenario y dan vida a todas las pantallas. Tal vez se hayan pasado tres pueblos en dar color a los personajes, ya que tienen demasiado colorido y al cabo de un rato daña a la vista. No han intentado darle un pequeño toque de realismo que todos los juegos de PS2 están consiguiendo, pero si han hecho un buen trabajo con el modelado y el texturizado de todos los elementos del escenario.

Sin duda es un buen juego para los más pequeños de la casa, con muchas pantallas donde moverse, gráficos agradables, etc... Entretenido y divertido para todos los públicos (estamos seguros de que a más de uno entradito en años, le va a gustar)

Hightower



▲ Prepárate para pasarlas canutas. Ve despacito y corrigiendo la cámara en cada salto o estás perdido.



ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	Coloristas, pero poco realistas.	7
MUSICA Y FX	Buenos efectos y ambientación.	7
CONTROL	Rápido y sencillo, pero algo molesto debido a la cámara.	8
INNOVACION	Muy parecido al Spyro, pero con un toque particular.	8
JUGABILIDAD	Muchas pantallas para jugar, pero pocos movimientos.	8

LO BUENO Y LO MALO

Tiene muchas pantallas en las que jugar. Un juego para los más pequeños, sin mucha complicación. El precio.

Tiene pocos movimientos. No tiene unos gráficos muy buenos. La cámara que sigue al protagonista es algo mala.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,6



UNOS CAZAFANTASMAS MUY MODERNOS

En Extreme Ghostbusters, los protagonistas son unos cazafantasmas un tanto modernizados y basados en la popular serie de Dibujos animados de La 2.

El juego se basa en veinte misiones en las que hay que superar a determinados fantasmas a golpe de protones. A medida que avanzamos la dureza de los fantasmas es mayor. Podemos escoger entre los cuatro personajes siempre que queramos.

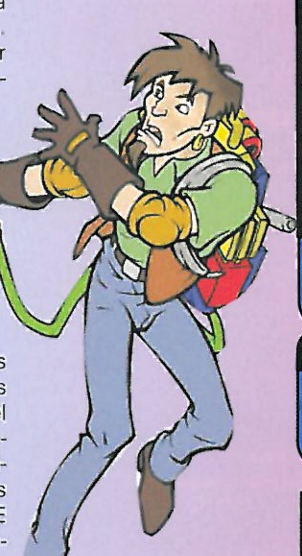
Y es que Extreme Ghostbusters nos pone a los mandos de un grupo de cuatro cazafantasmas (Kylie, Eduardo, Garrett y Roland) que combinan diferentes habilidades que nos ayudarán a superar fases que de otro modo sería imposible.

Kylie (que no es la Minogue, desgraciadamente) es una experta en ciencias ocultas, el cerebro del equipo, una de las alumnas aventajadas de Spengler; Eduardo es un rebelde y bromista que siempre se toma las misiones con buen humor; Garret es el más lanzado del equipo, y eso a pesar de que su invalidez le obliga a ir en silla de ruedas; y Roland es el especialista en nuevas tecnologías, siempre dispuesto a escuchar y con un fuerte carácter.

Además, también está Slimer, que es un fantasma simpaticón y miedoso (algo así como el "moquete" de la película), que ayuda siempre y cuando le den alguna que otra ración de coraje.

Como veíamos en la película, muchos fantasmas serán capturados gracias al modo trampa, ese que debilitaba a los espectros con protones y luego los guardaba en la trampilla, para poder almacenarlos.

Para acceder a las diferentes misiones, una vez pasadas se pueden utilizar contraseñas. Repetir misiones es útil para perfeccionar nuestro estilo y nuestra capacidad de combate.



Todos los personajes están equipados de un arma principal y de un equipamiento secundario. El arma principal tiene dos funciones: la pistola de protones, que destruye de una vez a fantasmas de bajo nivel; y el rayo de protones, que debilita a fantasmas superiores para poder atraparlos después en la trampa.

Los equipamientos secundarios ayudan a los cazafantasmas a salir de situaciones más extremas. Se componen de bonus, como el pack a protones, que es un concentrado tecnológico que recarga la pistola; el bonus Slimer, con el que nuestro amigo fantasma nos ayuda a combatir a sus compatriotas; el PKE meter, que muestra la dirección para encontrar más fantasmas; o la trampa, para encarcelar a los fantasmas que logremos capturar y Spengler pueda estudiarlos.

La dinámica que sigue Extreme Ghoostbusters es la de los clásicos juegos de avanzar fases matando enemigos, es decir, la acción se desarrolla de forma horizontal de derecha a izquierda, aunque a veces se inviertan las direcciones. Los gráficos son bastante pobres, y el mismo rayo de protones se podía haber hecho más currado, y no con unas nubecillas que aparecen que más que un arma parece una broma. Los escenarios son algo oscuros por lo que vamos a sufrir de la vista en muchos momentos.

El control no tiene ningún secreto, sólo hay que avanzar y disparar, sin más complicaciones.

La música, que podía ser un filón a explotar con la gran banda sonora de la película, tampoco supera las expectativas, siendo los efectos sonoros los que dejan más que desear.

En definitiva, veinte misiones de no demasiada complicación en un juego del que se podía esperar bastante más. Lo bueno es que hay variedad de personajes entre los que elegir, pero falla a la hora de jugar porque se hace lento y cansino, y muchos veces demasiado facilón. Aun así, puede resultar largo y entretenido para los más peques de la casa.

Javier Sánchez Quero



▲ Una vez captures a los espectros podrás guardarlos dentro de las trampas.



ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	5,5	Podían estar más currados. Son algo oscuros a veces.
MUSICA Y FX	5	Se esperaba más siendo un juego de Cazafantasmas.
CONTROL	7	Fácil y sin ninguna complicación.
INNOVACION	5,5	Muy clásico, a lo DDragon pero con otros ambientes.
JUGABILIDAD	6,5	Veinte misiones que pueden ser largas...pero también pesadas.

Interes: 1ª HORA | 1ª DIA | 1ª FIN SEMANA | 2ª FIN SEMANA | 1ª MES | 2ª MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno	Lo malo
Variedad de personajes. Hasta veinte misiones por completar. Moquete.	Pesado y lento en muchas fases. No provoca ninguna sensación. Muy clásico. Monótono.

PUNTUACIÓN FINAL: 5,9

1 jugador | 1x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Sega | Fecha de salida Disponible | Tipo Acción | PS2 PlayStation 2

HEADHUNTER

EL CAZA RECOMPENSAS AHORA EN PS2

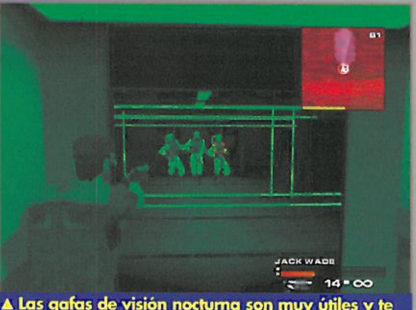
Head Hunter es uno de los títulos en los que Sega ha puesto todo su empeño por sacar adelante, ya lo hizo en Dreamcast y ahora lo hace en la consola de Sony, mejorando si cabe la calidad gráfica del mismo y ofreciendo nuevas posibilidades a los usuarios de PS2, tanto de jugabilidad, como de control y demás puntos clave para que un juego sea bueno o malo. Con una historia envolvente y un sistema de juego bastante agradable, se convierte en uno, sino el mejor, juego de acción hasta el momento, también hay que decir que no han salido muchos títulos de estas características.

La trama

Como todo juego, la trama es algo esencial y que da mucha más vida si cabe al título, sobre todo en juegos con estas características. Todo empieza cuando, Jack Wade es apresado por una banda mafiosa que intenta hacer pruebas bioquímicas con su cuerpo, preparado durante muchos años por Leila que ha creado una serie de superpersonas, capaces de manejar armas muy innovadoras y con un calibre de destrucción altísimo. En uno de los experimentos, los enfermeros se descuidan en uno de los amarrajes de Jack Wade y gracias a ese descuido, consigue escapar del centro de investigación en el que estaba encerrado. A raíz de eso, una agencia de espías contrata sus servicios para investigar una serie muertes de personas relacionadas con el centro de investigación en el que estaba confinado. Todo ello le lleva a descubrir cosas de su pasado que ni él mismo se podía imaginar y que sacan a la luz trapos sucios de su antigua vida y de la de los demás, convirtiéndose todo en un culebrón venezolano de mucho cuidado.



▲ Así tenemos que entrar en la redacción cuando Hightower y Alberto han comido judias.



▲ Las gafas de visión nocturna son muy útiles y te darán alguna ventaja a la hora de localizar a los enbemigos en la oscuridad.

Sistema de Juego

Head Hunter tiene un sistema de juego algo rudimentario a la hora de mover el personaje. Esto en otras palabras quiere decir que el personaje en algunas ocasiones no se mueve como debería, como por ejemplo a la hora de rodar y disparar, desplazarse pegado a una pared, etc... Todo esto, se ve compensado gracias al mando analógico, que ha mejorado en gran medida si cabe, la versión de Dreamcast que dejaba bastante que desear en algunos aspectos de movilidad. Gracias al mando de PS2, podemos desenvolvernos con más agilidad, combinando movimientos y facilitándonos, en gran medida, alguna de las misiones y objetivos de cada misión.

Escenarios muy elaborados

Un factor clave en este tipo de juegos es el escenario por el que te has de desenvolver, y si en algo destaca Head Hunter es sobre todo en esto. Tiene una variedad de escenarios muy variopinta y muy trabajada, ya que ningún escenario es parecido a otro, por lo que cada pantalla es una misión completamente diferente a la anterior. Cajas, escaleras, habitaciones, etc... todo tiene su función en el juego, unas para esconderte y otras para buscar el objeto que te hace falta para



▲ Está bien que te avisen cuando están a punto de descubrirte

pasar a la siguiente parte de la pantalla, algunas con pequeños acertijos como claves, etc... Podrás apreciar a lo largo del juego, que hay un montón de objetos para mejorar tu estado de forma, como adrenalina o vida, o incluso armas de mano como grandas o minas explosivas para acabar rápidamente con los enemigos.

Gráficos mejorables

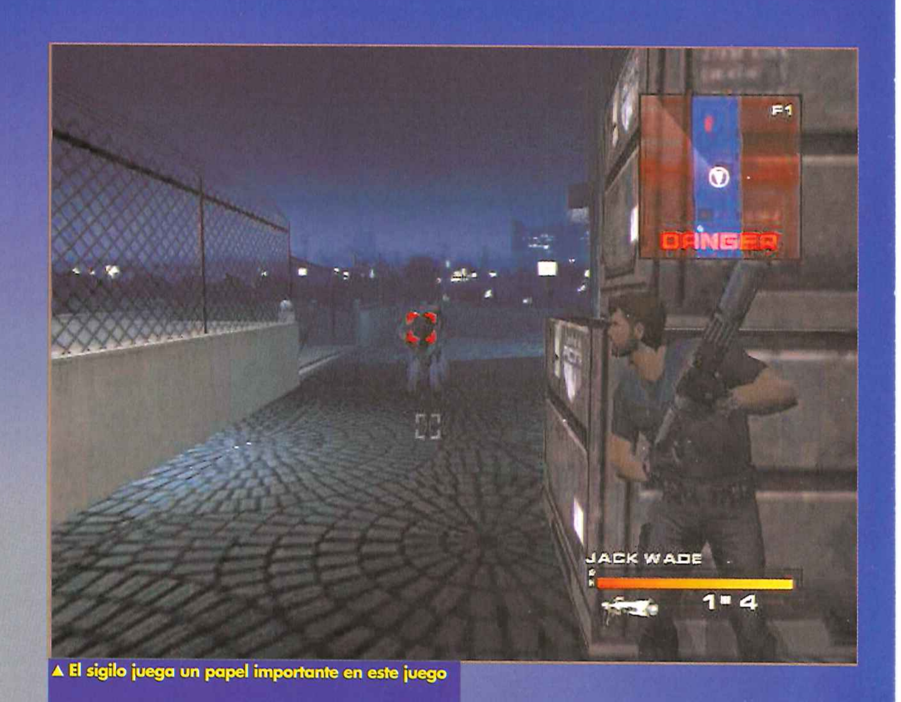
De Dreamcast a PS2 se aprecia un cambio bastante claro y obvio, como es un aspecto gráfico muy mejorado. Hay que decir, que tampoco es una maravilla técnicamente hablando, pero sí se aprecian buenos detalles en el modelaje de vehículos, personajes, etc... y sobre todo en las texturas. Las FMV son algo pobres y muestran una carencia de trabajo y elaboración en los caretos de los hombrecillos, pero por lo general suelen estar bastante bien.

Innovador, pero algo flojo

Un juego muy bueno, con bastantes innovaciones en control y jugabilidad, pero que deja bastante que desear en algunos aspectos técnicos como el gráfico y la maniobrabilidad. Aconsejable para todas las edades, ya que no es un juego muy complicado, y apto para todo tipo de públicos.

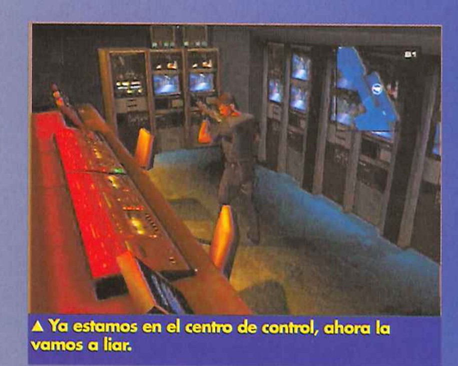
Hightower





▲ El sigilo juega un papel importante en este juego


▲ Los efectos de iluminación y las explosiones son más que convincentes.


▲ Ya estamos en el centro de control, ahora la vamos a liar.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	7,5
Algo flojillos, pero con muy buenos detalles.	
MUSICA Y FX	8
Buenos efectos de sonido, pero música algo pobre.	
CONTROL	7,5
Bastante complicadito hasta que te haces con él.	
INNOVACION	9
Nuevo estilo de juego muy interesante.	
JUGABILIDAD	8
Muchas armas, objetos, misiones, etc...	

Interes

LO BUENO Y LO MALO

Muchas pruebas a lo largo de todo el juego. Sistema de batalla muy peculiar.

Acción bastante lenta. Control algo difícil hasta que se le coge el tranquillo.

PUNTUACIÓN FINAL: 8

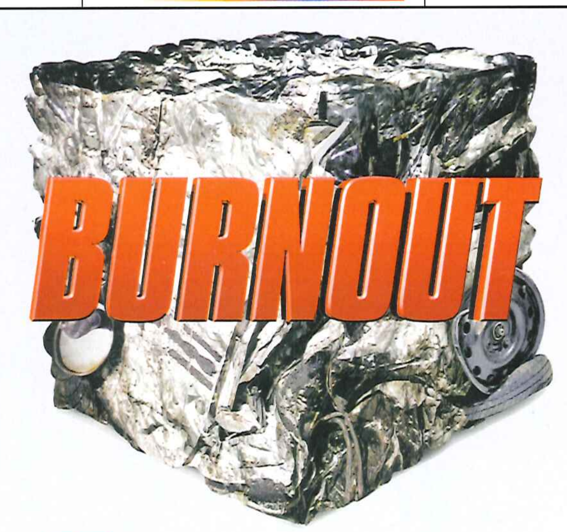
1-2 jugadores

1x

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Criterion

Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras

PlayStation 2



Adrenalina pura

Los juegos de coches están cada día más extendidos en nuestro país. En las últimas fechas, un vendaval de títulos han visto la luz para ofrecernos diversión al mando de un volante. Así, han aparecido últimamente títulos de la calidad de Paris-Dakar, World Rally Championship... sin olvidarnos de juegos legendarios como Ridge Racer V o el todavía número uno de los juegos de coches: Gran Turismo 3.

Pese a que parezca que el mundo de los juegos de coches no da para mucho, y que la mayoría de juegos se parecen entre ellos, esto no es así. Dentro de este género, se pueden realizar muchos títulos con características diferentes, y esto nos lo demuestra la industria del videojuego día tras día. Encontramos juegos de distintos géneros, y podemos disfrutar de carreras de rallys, de Fórmula 1 o de otros tipos de vehículos. Pero también podemos disfrutar de juegos con características muy diferentes. De esta forma, podemos encontrar producciones que destaquen por su realismo y sus gráficos, otras por su velocidad y modos de conducción, algunas por su diversión y jugabilidad, etc.

En esta ocasión, nos encontramos con un juego que se caracteriza esencialmente por la velocidad y tensión de sus carreras. BurnOut es un juego nacido para alterar la adrenalina de cualquiera que lo pruebe, con unas características que merecen la máxima atención y tensión de la persona que tiene el mando (o el volante) entre las manos.

Entrada un poco fría

Lo primero que vemos al encender nuestra consola no es nada muy conmovedor. El juego no posee introducción, por lo que ya desde el principio se muestra un poco sosete. Aparte de eso, también hay que decir que los menús son un poco aburridos y poco brillantes, lo que ya desde el comienzo le resta el encanto que encontramos en otros juegos nada más probarlos. Pero bueno, como la introducción no es lo que importa, sino el modo de juego y que nos divirtamos con él, vamos a salvar este aspecto y no tenerlo en cuenta en esta ocasión.

El juego consiste en realizar competiciones con otros vehículos en diferentes recorridos y escenarios. Este tipo de carreras tienen unas características que te voy a relatar a continuación. Te enfrentarás a tres rivales más en un escenario abierto al tráfico, con los consiguientes inconvenientes que ya te puedes imaginar.

Es importante que pongas tus cinco sentidos cada vez que vayas a disputar una carrera, porque, créeme si te digo que te van a hacer falta. Además de preocuparte por avanzar kilómetros de la manera más rápida posible (ya que existen check-points a lo largo del recorrido que deberás superar antes de que el cronometro llegue a 0), tendrás que tener especial cuidado con la posición que ocupas al final de la carrera, ya que de esta dependerá el que puedas seguir o no avanzando por el juego. Para conseguir una posición de privilegio, tendrás que aprender a dominar una gran cantidad de aspectos de la conducción que son esenciales para tener algo de éxito. Pero la situación es más difícil de lo que parece.

Tráfico real en los escenarios

El mayor problema con el que te vas a encontrar es el tráfico. La ciudad o el escenario por el que vas a competir no esta cerrado al público para que conduzcas con facilidad y te dediques a picarte con tus rivales, sino que está completamente abierta al tráfico y por ella circularán numerosos vehículos que te pondrán las cosas muy complicadas. Es importante que tengas especial cuidado con todo lo que haya en tu camino, ya que cada accidente te hace perder unos segundos preciosos que pueden ser decisivos en la línea de meta. Esto hace que todo el juego se viva en unas circunstancias de máxima tensión y adrenalina, porque encontrarás numerosos vehículos en tu camino y las pasarás canutas para poder evitarlos a todos.

Sin embargo, este es quizá el aspecto más destacado del juego. Los coches que circulan por los escenarios poseen una inteligencia artificial de bastante calidad, y pondrán grandes dosis de realismo a las ya por sí solas estresantes carreras. Algunos vehículos pitarán, otros se apartarán, pero todos acabarán de un modo u otro molestándote en tu tarea de llegar el primero a la línea de meta. Cuando no te quede más remedio o tus reflejos te fallen, podrás comprobar uno de los aspectos más interesantes de este juego: el realismo y espectacularidad de los accidentes. Cada leche que te pegues a los mandos de tu vehículo poseerá unas características diferentes, pero todos los accidentes que tengas serán reflejados con gran realismo. De esta forma, el juego tiene en cuenta el peso de los coches accidentados, la velocidad a la que circulabas, etc., con lo que dos accidentes nunca son iguales.

No te vayas a pensar que llegar el primero es lo único fundamental... Es importante también el

▲ Llega a los Checkpoint rápido o se acabará tu tiempo y la carrera.

▲ El modo dos jugadores no pierde ni una "cala" de velocidad.



▲ Las carreras se pueden disputar en carreteras autopistas o en plena ciudad.

tipo de accidente que tengas. El juego te informará del dinero que cuesta arreglar las averías que hayas podido causar al vehículo, lo que también sirve para crear un ranking con los accidentes más caros y espectaculares.

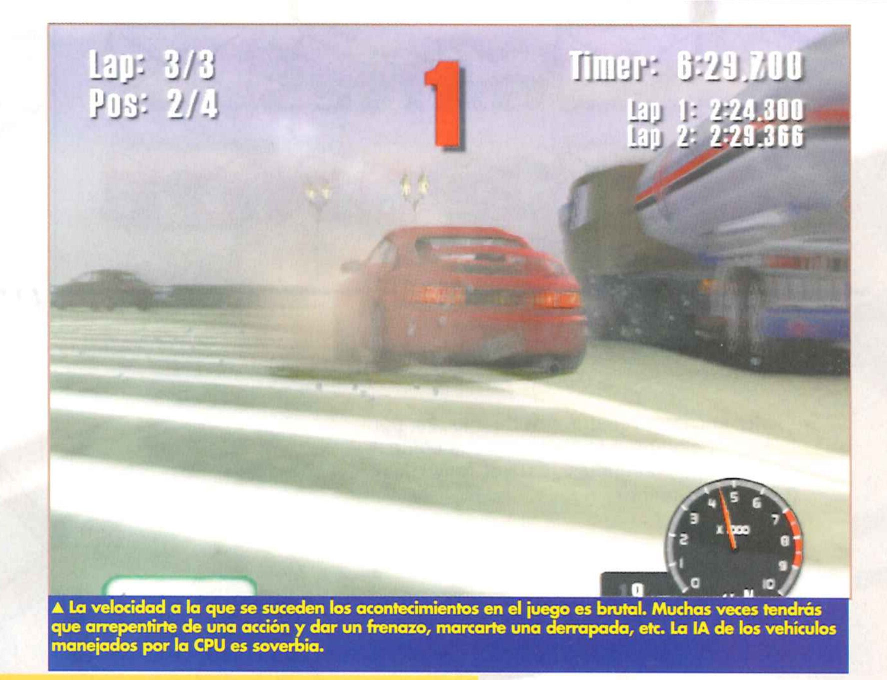
Aspectos técnicos

La calidad gráfica del juego está muy lograda, los coches están bien elaborados y los gráficos funcionan con gran calidad, teniendo en cuenta a la velocidad a la que se mueve todo. El sonido, realizado en sistema Dolby Surround también es de calidad y ofrece unos efectos muy logrados si tienes la suerte de poseer un buen equipo de audio.

Es destacable también el modo de dos jugadores, que resulta muy divertido y no pierde apenas calidad gráfica al tener que dividir la pantalla en dos partes. Los modos de juego existentes también son variados, sin ofrecer tampoco unas opciones demasiado revolucionarias. Por supuesto, existen modos de dificultad diversos para ir cambiándolos a medida que vayas progresando; estos modos dependen del coche que conduzcas, que nunca serán reales porque este juego no posee licencias; eso sí, los reconocerás a todos a primera vista.

Un título por tanto muy jugable, pero que no nos ha conseguido enganchar del todo, más que nada por la visión, que es un poco incómoda y a veces no se ven las curvas ni lo que tenemos por delante. Pequeños detalles sin importancia que no logran enturbiar un juego fenomenal.

Dani López



▲ La velocidad a la que se suceden los acontecimientos en el juego es brutal. Muchas veces tendrás que arrepentirte de una acción y dar un frenazo, marcarte una derrapada, etc. La IA de los vehículos manejados por la CPU es soverbia.

Accidentes espectaculares

Si hay algo por lo que se caracteriza Burnout es por la cantidad de accidentes que se producen durante el desarrollo del juego. Algunos son de poner los pelos de punta, para estos tienes la opción de guardarlos en la memory card y luego vacilarle a algún colega para ver quien se ha dado la piña más grande.



▲ El asfalto, las gomas y todo en este juego, literalmente echa humo. Para muestra, un botón.



ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	9
Buenos para un juego que se mueve a velocidad de vértigo.	
MUSICA Y FX	8
Efectos típicos de los juegos de coches. Sin novedad.	
CONTROL	8
Rápido y efectivo. El juego reacciona bien al mando.	
INNOVACION	8,5
Accidentes y adrenalina muy elevada.	
JUGABILIDAD	8,5
Divertido y jugable. Buen modo para 2 jugadores.	

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno: Grandes velocidades. Escenarios amplios y largos. Accidentes muy bien recreados. Diversión asegurada.

Lo malo: Dificultad para ver la carretera. Pocas opciones de juego. No hay mucho realismo. Sin presentación y con menús muy flojos.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,4



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
TOP GAMES C/ Maudes, 11, 1º F -28003. Madrid. O mándanos un e-mail a: topgames@visualdisco.com
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).
Tío Alberto y Hightower.

COMPATIBILIDAD ENTRE PSX Y PC

Daniel Infante
MAIL

Me encanta vuestra revista (no es por hacer la pelota) me gustaría que me contestárais a estas preguntas ¿Esta el Tony Hawk 3 para PlayStation?

Pues si que está sí, pero es para PS2. Lo hemos analizado hace un par de números Ya está en la calle y lo puedes comprar como cualquier otro juego. Además no se si sabrás que es el primer juego que sale para esta consola con posibilidades de jugarlo en internet. De momento no podemos utilizar esa opción en España, a ver si de una maldita vez podemos disfrutar de las ventajas de la banda ancha en condiciones y los de Sony se deciden a poner a la venta el Kit para jugar en la red.

¿Valen los juegos de la PlayStation para ordenador?

Pues no, es otro tipo de plataforma, los juegos de PC, son para ordenador y los juegos de PS son para PlayStation, son dos cosas completamente diferentes en cuanto a programación y un montón de cosas más. Además, ¿tu crees que Sony se molestaría en fabricar consolas para que luego la gente que tuviera PC no se las comprara?. La única manera de poder hacer algo parecido a lo que tú dices es usar un emulador, como Bleem o algún otro que hay por ahí, aunque no acaban de funcionar todo lo bien que debieran.

¿Hay chip pirata para la play2? Si es asi, ¿cuánto cuesta?

Algo hemos oído de eso, pero no sabemos el precio, ni como es, ni como se instala, ni prácticamente nada sobre el. Pero lo que si sabemos es que es ilegal y que si te pillan haciendo esas cosas te pueden meter un paquete que te puedes cagar por las patillas. No sé si sabrás que la piratería está penada con carcel y con multas de millones de pesetas, tanto para el que lo distribuye como el que lo compra. Además, cuanta más piratería haya en el sector, menos venderán las compañías, con lo que los juegos nunca bajarán de precio. Ten en cuenta que hacer un videojuego cuesta un pastón que ni te imaginas; por lo que si no hay ingresos por ventas, hay pérdidas. Es la pescadilla que se muerde la cola, pero ya nos duelen los dedos de escribir siempre lo mismo sobre el tema. Allá tu mismo con tu mecanismo...

EL QUE ESCRIBÍA EN MAYÚSCULAS

Diego
MAIL

Hola a todos. Me llamo Diego, y a lo mejor os acordáis de mí. Siento lo del anterior mail, pero esque era novato en esto de internet, chats, mails, etc. y no sabía como era el tema este, y no pensaba que pasara nada Pero de todas formas, de un error se aprende. Ahí van las preguntas: ¿Creéis que X-Box

estará a la altura de PS2?.

Hombre Diego, no te tomes las cosas tan a pecho, estábamos un poco en plan de coña. Lo que sí te dijimos, y es cierto, es que los redactores se mosquean cuando tienen que volver a teclear entero algo que ya está escrito y se puede utilizar cortando y pegando (como un e-mail) simplemente porque venga en mayúsculas. Pero vamos, de ahí a que te echemos la bronca va un abismo, faltaría más...

Cambiando de tema, hace poco fue la presentación de X-Box y estuvimos viendo de lo que es capaz. Hay que decir que solo vimos unos pocos juegos y no eran gran cosa, la verdad, pero no podemos dar un juicio sin haberla jugado lo suficiente, cuando hayamos jugado en profundidad con esta consola os daremos nuestra más sincera opinión.

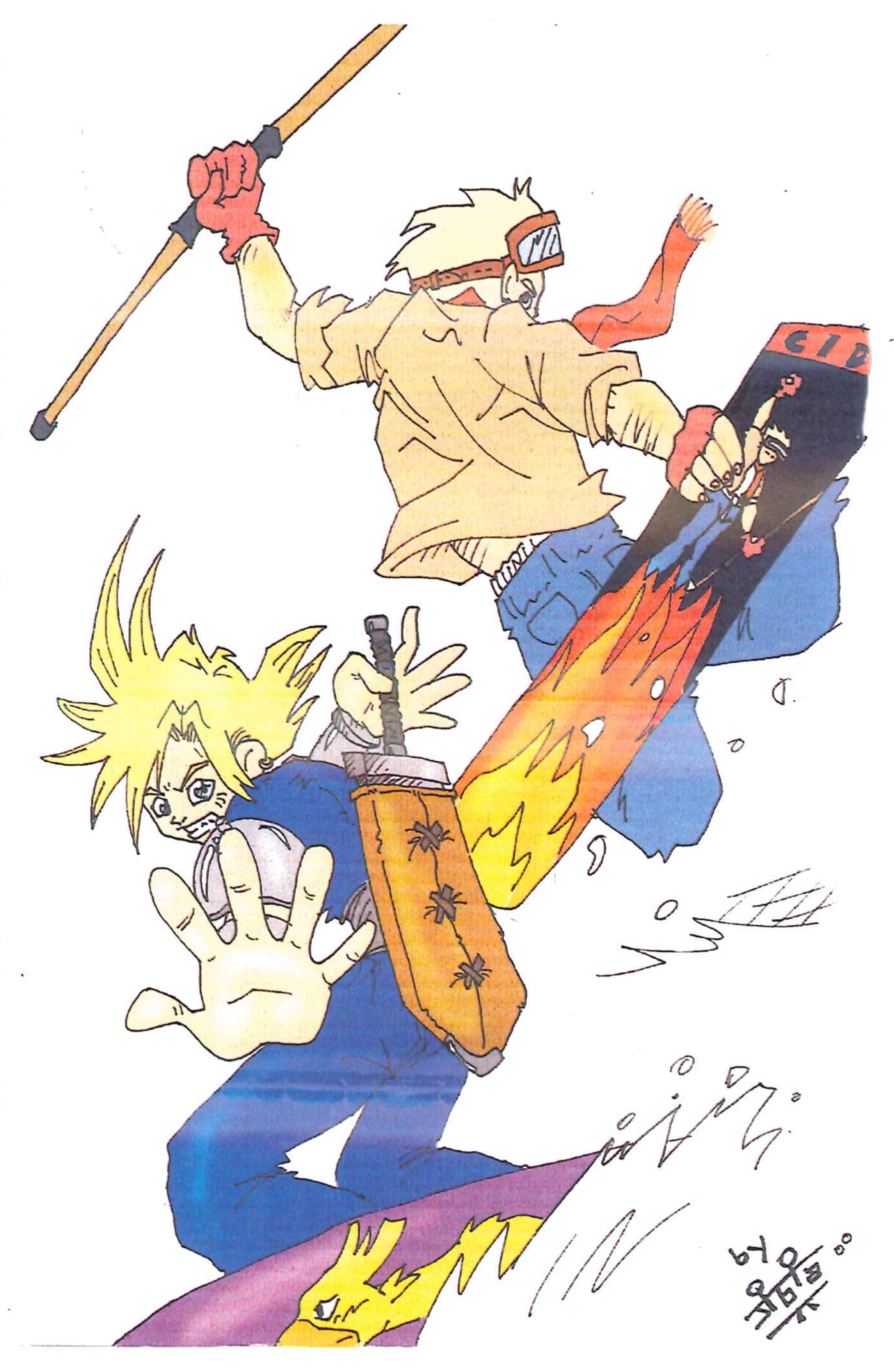
Sobre el papel, parece que Xbox debería de ser más potente y todo eso. Pero como ya estamos muy acostumbrados a deciros: "las grandes consolas las hacen los grandes juegos". Y si no mira lo que ocurrió con PSX y N-64; ¿cual era superior? ¿cual fue mejor? Creo que esto responderá a tu pregunta.

Me compré la Play2 hace poco y como le pase como a la Dreamcast, me mosquearía un poco. Vi en vuestra revista algo relacionado con un juego de Matrix y de una posible nueva entrega de The Bouncer,¿Sabéis algo más?

Lo que sí te aseguramos es que a Sony jamás se les ocurriría hacer algo semejante. No lo decimos por desconocimiento, la prueba la tienes en lo que ha hecho con PSX y PS2, es decir, la compatibilidad entre ambas máquinas. Además a PS2 se le presenta un enorme futuro por delante con las nuevas capacidades on-line que se pondrán en servicio durante el año que viene a lo más tardar; y qué decir de su capacidad como reproductor de películas en formato DVD. ¿Crees que le puede pasar algo como a Dreamcast? nosotros no.

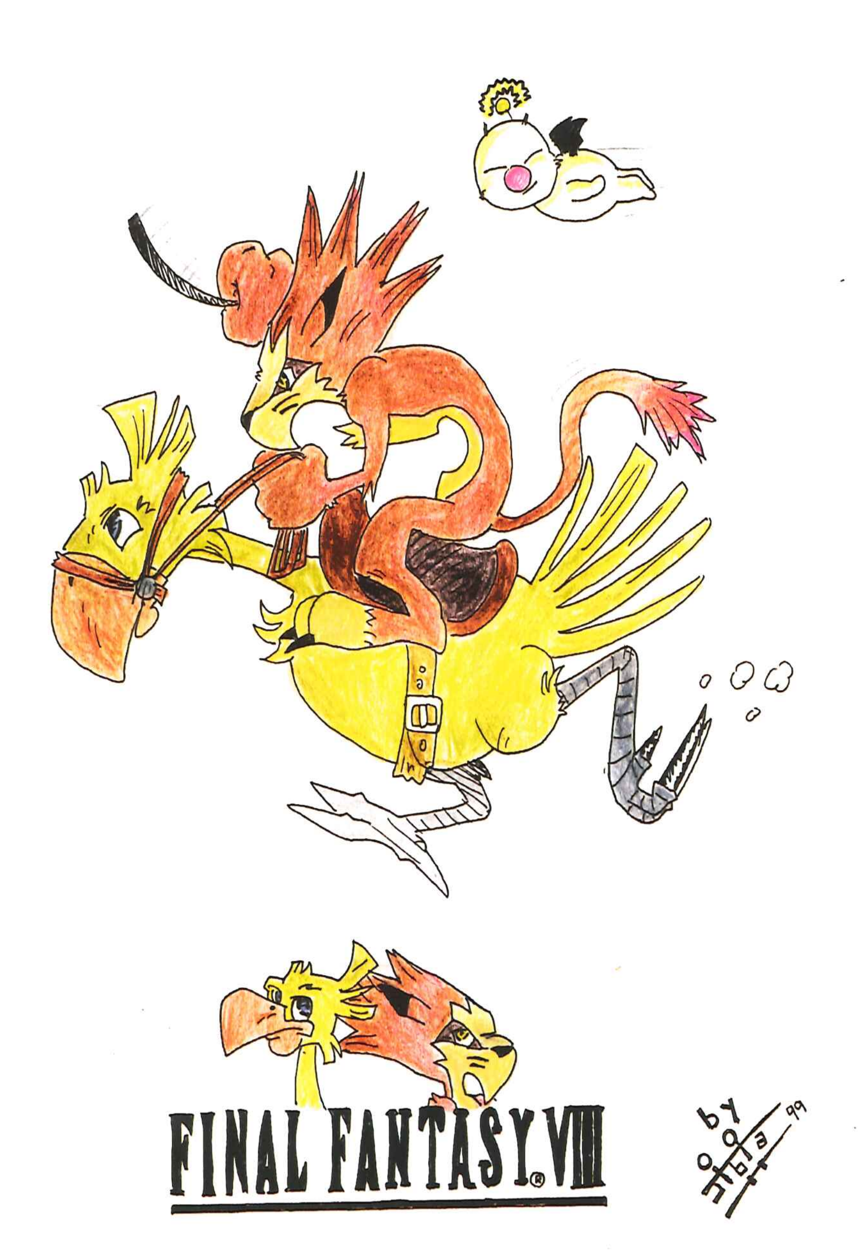
Hace poco cambiásteis el diseño de la revista. No me parece mal pero es que ahora tiene menos páginas (antes llegaban a 100 y ahora a 68) ¿a que se debe?. No os entretengo más, y os animo a que sigáis así de bien, que sois los mejores.

Pues se debe ni más ni menos a que el formato de ahora consideramos que es más cómodo y manejable; a que hasta que salgan las nuevas consolas hay menos chicha; pero sobre todo a que la vida sube una barbaridad y nosotros no queremos subiros el precio de la revista. ¿Capicci?....



EL TESTAMENTO
Pablo Royuela
MAIL

Hola a todos, no creo que me recordéis, soy un chico al que le publicastéis una carta en el número 8, Pablo Royuela... ni idea, eh? Esto va dirigido en especial a ti Alberto, y como dice siempre mi madre, lo primero es lo primero, asi que... MUCHAS FELICIDADES!!! supongo que debes estar contentísimo con el chavalín... y es que eso no es como estrenar una nueva consola, eh? Me alegro un montón por ti (no he pedido permiso para tutearte..pero el trato de usted creo que distancia mucho a las personas). La sensación debe ser indescriptible, supongo, y creo que cualquier enhorabuena o felicitación se quedará corta :-) En segundo lugar quería darte las gracias (y ni imaginas como de grandes te las doy) por haber contesatdo mi carta personalmente, y sobre todo con tal rapidez... compré la revista el pasado lunes, y como siempre (debo estar influenciado por los japoneses) la empecé a leer por el final... de repente me fijo y me digo: "que pe´azo dibujo"...pero miro un poco más atrás y... si!!! Dios, no lo podía creer! pero si era mi nombre el que aparecía ahí!!! De repente me vi riéndome yo solo, a carcajada limpia, y soltando exclamaciones, la verdad es que fue algo surrealista... leñe que tengo 18 años!!! me causó una gran ilusión el ver mi carta publicada, y por ello me dije que escribiría de nuevo, aunque esta ya sin intención de que la publiquéis porque es más un agradeciemiento personal que otra cosa, tanto a ti Alberto como a todas las personas de la revista... hace falta que diga los nombres? Bueno...la verdad cómo sois: tio Hightower, Carlos (me sé una rima son tu nombre Carlitos), Dani, Javi, el otro Javi, Pedro, Miguel, Jaime, Fernando y el otro Pedro...



Seguro que ya lo sabéis, pero tenéis tras de vosotros el apoyo de mucha gente que ama este sector, y que no lo ve solo como una mera forma de entretenimiento, por eso la contestación que me distéis a mi, esas gracias que os devolvería mil veces, quiero compartirlas con todas las personas que leen esta revista y que junto a vosotros, y junto a mi, hacen posible su edición mes a mes. Toda la gente que desconoce sobre algo pero tiene valor (o poco sentido común) de opinar sobre él, siempre dirá sandeces, sandeces de las que nosotros la mayoría de las veces nos llevamos las manos a la cabeza exclamando: "que burros", pero que desgraciadamente, otras (y no pocas veces) afectan de forma negativa a la industria, como no ya sólo censura, sino cancelación de proyectos, otros prohibidos a que salgan a la venta, y otros que no se arriesgan a su distribución (Soldier of Fortune de Dreamcast por ejemplo). Pero a toda esa gente mal informada que arremete contra nuestro hobby, seguramente sean tan ignorantes en otras materias que creen dominar como lo son en la nuestra, y aunque darían ganas de darles una buena patada en todo el...ahí, debemos ser mas listos que ellos y hacer oídos sordos a sus tonterías, porque no saben lo que se están perdiendo, mientras que nosotros ya llevamos mucho tiempo disfrutando de ello. No somos víctimas, las víctimas son ellos, víctimas de su propia ignorancia, víctimas de sus estupidos prejuicios... nosotros no podemos ser víctimas porque disfutamos a lo grande. Ya, a punto de concluir, me gustaria que en una especie de nota en la sección de correo me dijeséis si os puede ir a visitar, para ver como trabajáis, las instalaciones... y si hay que pedir hora y/o algo asi... porque estoy seguro de que hay mogollón de gente que le encantaría veros "en acción" jeje. Así que nada más, que encantado de volver a ponerme en contacto con vostros, que sois los mejores (con diferencia), y que sigáis haciendo un trabajo tan perfecto como hasta ahora, un abrazo muy fuerte, hasta pronto. PD: ¿Habéis probado ya Return to Castle Wolfenstein? Lo compre hace un día y estoy enganchadísimo, tanto al multijugador (Dios bendiga la ADSL) como el individual,aunque este último me parece algo fácil. No he jugado mucho al individual (lo reconozco, me pirra el multijugador) y ya estoy en las catacumbas...que posiblemente no haya visto nada todavía... pero se me esta haciendo muy corto en cuanto a duración de misiones y tal...pero sigue siendo un juegazo. ciao

NOTA de la Redacción:
Joé tío se nos han saltao las lágrimas, sniff...
PD: Si hemos jugado al RTCW y hemos alucinado tanto o más que tu. Es de lo mejorcito del género; y sí, si estás en las catacumbas todavía no has visto nada. Sigue jugando al modo un jugador y alucinarás.
PD2: Esta vez te publicamos la carta, la próxima el papel lo pagas tu. Es broma... juas juas...:-)

GAME CUBE
Ernesto Galiana
Zaragoza

Hola colegas de Top Games, la revista que no me pierdo ni un mes, puesto que estoy suscrito desde el número tres. Por cierto, sois la caña, por ser la única revista que regala juegos sin sorteos, seguid así. Una sola preguntita: ¿La Game Cube podrá reproducir películas en DVD como PS2 o con algún accesorio como en la Xbox? Gracias y seguid así.

No, en un principio Game Cube no reproducirá DVDs; lo que ocurrirá será todo lo contrario. Me explico: Serán algunos reproductores de DVD los que incluyan a la Game Cube; una especie de hibrido entre consola y reproductor. En el reportaje del E3 de Los Angeles que publicamos en nuestro número 3 de la revista tienes una foto de uno de estos prototipos.
Ah, por cierto, gracias por confiar en nosotros; nos encanta que os gusten tanto nuestra revista como nuestras ideas. Y no te creas, que conseguir todos los meses los juegos para vosotros es una tarea fácil. Menos mal que nos ayudan las compañías.

Hasta el mes que viene...



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Concurso Activision O2
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Proein y Top Games quieren que vayas calentito con las nuevas prendas de la línea deportiva O2 de Activision. Envía el logotipo O2 del pie de página en una carta con tus datos, indicando en el sobre: "Concurso O2" y podrás ganar uno de los 5 equipamientos compuestos por:
.- Un forro polar
.- Unas gafas de sol
.- Un porta Cds.
ACTIVISION O2
PROEIN
www.proein.com
ACTIVISION
© 2001 Activision, Inc. y sus afiliados. Publicado y distribuido por Activision Publishing, Inc. Activision es una marca comercial registrada y Activision O2, Shaun Palmer's Pro Snowboarder y Pro Snowboarder son marcas comericales de Activision Inc. y sus afiliados. Todos los Derechos Reservados, Shaun Palmer es una marca comercial de Shaun Palmer.
© 2001 Activision, Inc. y sus afiliados. Publicado y distribuido por Activision Publishing, Inc. Activision es una marca comercial registrada y Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater y Pro Skater son marcas comerciales de Activision Inc. y sus afiliados. Todos los Derechos Reservados, Tony Hawk es una marca comercial de Tony Hawk.
© 2001 Activision, Inc. y sus afiliados. Publicado ydistribuido por Activision Publishing, Inc. Activision es una marca comercial registrada y Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater y Pro Skater son marcas comericales de Activision Inc. y sus afiliados. Todos los Derechos Reservados, Matt Hoffman es una marca comercial de Matt Hoffman.
El resto de marcas comerciales y nombres son propiedad de sus respectivos dueños.


CONCURSO
MX RIDER®
TOP GAMES E INFOGRAMES TE REGALAN LO MÁS ACTUAL
Pregunta:
¿En qué ciudad se localiza el circuito español que sale en el juego ATARI MX RIDER?
Jerez de la Frontera ☐
Talavera de la Reina ☐
El Jarama ☐
Envia este cupón con la respuesta correcta y podrás ganar una de estas prendas de abrigo de la marca Oxbow si tu carta sale elegida entre las acertadas. Elige la prenda que deseas:
☐ Parka hombre
☐ Parka mujer
☐ Camisa unisex
FREESTYLER BIKE
OXBOW
ATTACK
ATARI
MXRIDER LOGO IS A TRADEMARK OF INFOGRAMES EUROPE S.A. ATARI INTERACTIVE INC. ©2001. ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 INFOGRAMES. FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF FEDERATION INTERNATIONALE MOTOCYCLISTE. LICENSED BY DORNA OFF ROAD S.L.
PlayStation 2

REMITE EL BOLETÍN ADJUNTO POR CARTA O FAX A:

Top Games
José María Galvan,3
Bajo 1
28019 Madrid
E-mail:
topgames@visualdisco.com

Deseo suscribirme a **TOP GAMES** por un año (12 números) al precio especial de **4.350** pts. (25% de descuento sobre precio de portada).
*Este precio incluye las 300 pts de gastos de envio del regalo elegido.

Nombre ....
1º apellido..............................
2º apellido..............................
Calle..............................
Población..............................
Provincia .... C.P. ....
Telefono ....

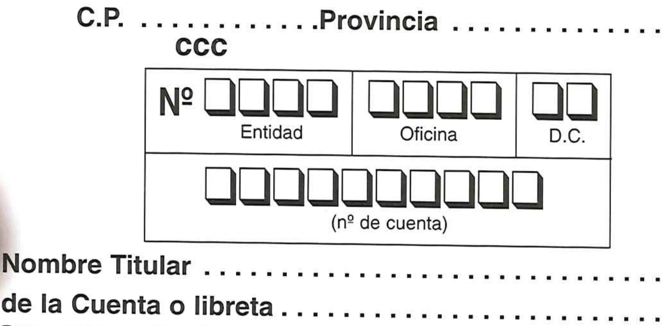
Forma de Pago

- ❑ Adjunto talón nominativo a Ediciones Minaya S.L.
- ❑ Domiciliación bancaria.

Domiciliacion bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Bancaria/caja de ahorros.
Nº .... Población. ....
C.P. .... .Provincia ....

CCC



Nº ❑❑❑❑ Entidad ❑❑❑❑ Oficina ❑❑ D.C.
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (nº de cuenta)

Nombre Titular ....
de la Cuenta o libreta ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presnetados para su cobro por **Ediciones Minaya S.L.**

.... ,a .... .de .... .de 2001
(Provincia) (Fecha) (Mes)

firma (imprescindible)

Los mejores momentos de: LOCA FM

99.1 (MADRID) www.muchoruido.com CANAL DANCEMANIA

La Noche Más Loca

Especial Locura Siglo XXI

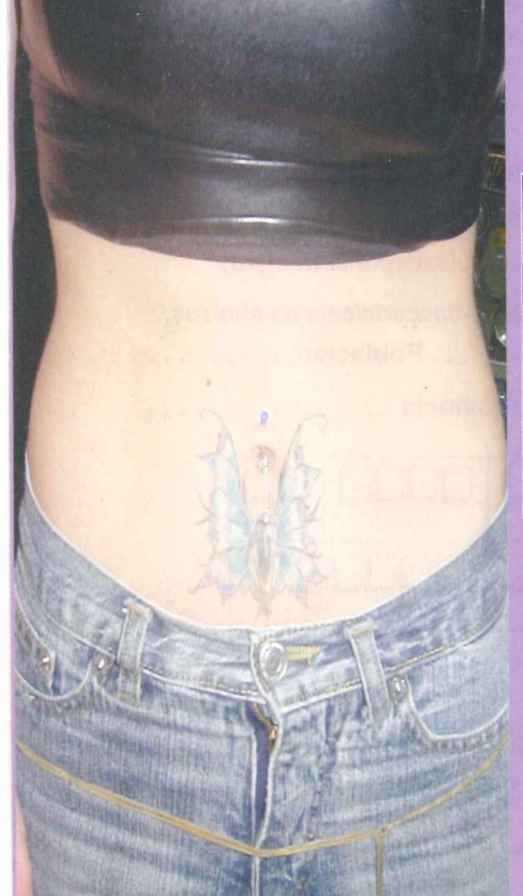
Una vez más, y como bien dice el título, estos chicos de la radio cada vez están más locos, eso si, la redacción no sabe como se las apañan, pero siempre, siempre, siempre, salen acompañados de unas colegas que te quitan el hipo... Y claro, mientras tanto, el departamento de diseño de Top Games, a verlas venir...
Al final decidieron despedir el año con la mayor ida de pelota que se haya montado nunca en un estudio de radio.
¡Feliz Año Nuevo a todos!.



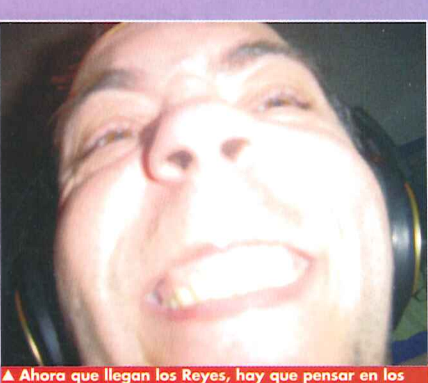
▲ Aquí teneis la evolución de un ombligo después de pasar por "La Noche Más Loca Estetic Center". ¡Queeeee guapo...!



► Este es el careto que se nos quedó a Javi y a mí cuando un tio nos dijo que quería jugar al Wolfestein con un 486, una unidad de disco y 4 megas de memoria RAM. ¡Hala que te vayas, payaso...!



▲ El mejor ombligo de este mes pertenece a una camarera de Kapital que conocimos en la fiesta de Xbox.



▲ Ahora que llegan los Reyes, hay que pensar en los regalos para los crios. Aquí tenéis a Mister Potato.



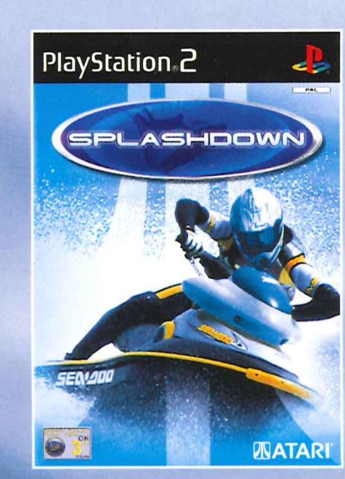
▲ Esta chica hizo pitar el detector de metales al entrar. Evidentemente se tuvo que desnudar para ver donde escondía el metal. Al final, ¡mira donde estaba! Si es que....



▲ El tio Jaime, Ramiro y Jose iban a su rollo con sus "bisness"para Noche Vieja y no se enteraban de la movida.



▲ El inefable DJ Canito, se pasó para felicitarnos las fiestas y hacerse la foto de familia...



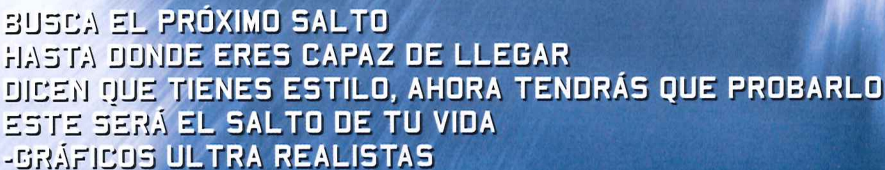
ADRENALINA

ATARI













PlayStation®2

TODA PRECAUCIÓN ES POCA.





Si supieses que vas a tener que luchar contra los malos más sagaces. Que vas a viajar por todo el mundo buscándoles en 19 niveles diferentes. Que vas a usar las más diversas armas. Que no te quedará más remedio que correr, esconderte, hacer volteretas y disparar como un cosaco. Y todo al mismo tiempo. Y que, para colmo de males, tus propios amigos van a intentar eliminarte para que no testifiques contra ellos. En fin, que si supieses todo esto, no te vendría mal usar tamaña lencería. Syphon Filter 3. Tranquilo. Sólo es un juego.







es.playstation.co